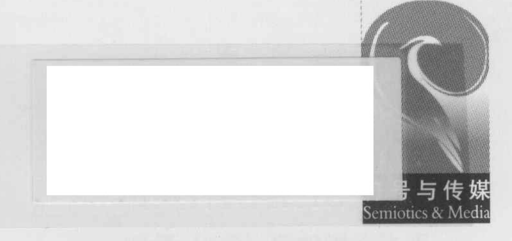
四川大学哲学社会科学出版基金资助

丛书主编 彭佳 方小莉



跨媒介叙事学关注的是具身性（embodiment），
即叙事传播的特定符号材质和技术模式。
支撑媒介的内在属性，
既塑造了叙事形式又影响了叙事体验。

跨媒介叙事

Narrative Across Media

〔美国〕 玛丽-劳尔·瑞安（Marie-Laure Ryan） 编

张新军 林文娟 等 译

四川大学出版社

目 录

导 论

玛丽-劳尔·瑞安

（Marie-Laure Ryan）

叙事学作为对叙事的形式研究，早期曾被设想成一个跨越学科与媒介的项目。1964 年，克劳德·布雷蒙（Claude Bremond）写道：“（故事）独立于其承载技术。故事可以从一种媒介转移到另一种媒介而不失其本质特征：故事的题材可以服务于关于芭蕾的论述，小说的题材可搬上舞台或银幕，可以用言辞将一部电影复述给没看过的人。这是我们阅读的语词、观看的图像、破译的体态，但通过它们，我们所追踪的是一个故事；而且可以是同一个故事。”[1] 这种说法四十余年一直处于理论休眠状态——只是偶尔受到反对形式与内容二分法的人的辩驳，因为它貌似隐含着这种二分法。这个说法偶尔也作为比较研究的灵感源泉被人想起，但从未发展成一种全面的跨媒介叙事理论。大约四十年后，进入对比较媒介研究和叙事兴趣骤增的时期（后者为人文科学中所谓的叙事转向所证明），人们再也不能对媒介的内在属性如何塑造叙事形式并影响叙事体验这一问题熟视无睹了。跨媒介的叙事研究和叙事的跨学科研究并非同样的项目：一个项目引导我们关注叙事在主要基于语言的实践中的重要意义，而另一个项目则聚焦具身性（embodiment），亦即叙事传播的特定符号材质和技术模式。其范畴包括语言、图像、声音、姿势，此外还包含口头语言、书写、电影、电台、电视、计算机，而不是法律、医学、科学、文学、历史。

即使当媒介力求隐形时，也不会是信息传递的空洞管道，而是信息的物质支撑。准确地说，信息的物质性，对能够被编码的意义类型而言“至关重要”。无论是充当传播渠道，还是为叙事信息的铭刻提供物质材料，不同的媒介在效率和表达力方面都迥然不同。用什洛米斯·里蒙-凯南（Shlomith Rimmon-

Kenan）的话说，媒介的内置属性“既开辟了可能又施加了制约，这些可能与制约……塑造了叙述、文本，甚至故事”（160）。本部论文集详细审视了这些制约与可能——沿用心理学家吉布森（J. J. Gibson）的措辞，我们可以称其为“可供性”（affordance）——还有一个更大的问题萦绕于心：“叙述”究竟是什么意思、什么样的故事可以在不同的媒介环境中被讲述？

为准备这一场学术之旅，我尝试将**叙事**和**媒介**打包成可迁移的定义。我无意提出一个准则来涵盖本书所有作者的观点，而是希望在推敲定义的过程中，较为全面地呈现我如是决定背后的选择。构成可能性领域的参数应该为各个不同立场之间的比较提供一个公分母。通过梳理媒介研究的里程碑著作厘清界定思路，以此昭示如何将媒介与叙事理论的调情变成就双方而言的生产型的伴侣。本导论部分不打算对叙事学进行综述，主要原因是该领域过于广阔，无法在有限的篇幅中呈现，还因为本书有几篇论文涉及对叙事学核心概念的讨论：尤其是戴维·赫尔曼（David Herman）和温迪·斯坦纳（Wendy Steiner）的文章。读者若想获取单篇论文的简介以及各领域中叙事研究态势的综述，可以参阅各个部分的专门导言。

叙事：可能是什么

叙事现象业已从以下方面探讨：存在、认知、审美、社会学、技术。这些探讨既有关于叙事本质的广义思考，也有对于叙事的狭义界定。存在类型（代表人物是保罗·利科和彼得·布鲁克斯）告诉我们说，叙述行为让人类能够应付时间、命运、道德；创立和投射身份；在同样具身化主体栖居的世界里将自己定位为具身化个体。简言之，这是为生活赋予意义的一种方式，或许也是唯一的方式。我们还通过叙事来探索替代现实，将我们的心理视野拓展到物理现实世界之外——拓展至梦幻、幻象、幻想、可能性、反事实。

存在进路试图把握生产（或接收）叙事对我们究竟意味着什么，而认知进路描述的是叙述思维的运作。马克·特纳（Mark Turner）为叙事学和认知科学开创了一个充满豪情的项目，他写道：“叙事想象——故事——乃基本的思维工具……总体上是人类认知所不可或缺的文学能力”（4—5）。叙事为何对认知而言如此要紧？这是因为，在我们的知觉环境中，留意客体或事件，就是建构关于它们的胚胎故事：“故事取决于建构某个事物而非一无所有。值得一述

的故事同其假定的不足为道的背景大相径庭。我们不可能观看世界，却看不见故事与背景判若云泥。”(145) 对认知而言，像叙事这样的必备能力被标榜成文学能力，可能显得不可思议，仿佛叙事必定是一个审美客体，仿佛思维是一个专门基于语言的过程，但是，在特纳看来，“文学思维并非又一种思维。它就是我们的思维”(v)。特纳将思维说成文学的是要表明，当我们解读文本时，当我们参与日常生活时，我们运用了相似的阐释原理。

特纳将叙事视为人类思维的**那个**工具，而杰罗米·布鲁纳(Jerome Bruner)则更审慎地将叙事描述为两种基本思维方式中的一种；另一种是论辩模式，或曰范式模式：“一则好的故事和一则良构的论辩均为不同的自然种类。二者皆可用于说服他人。但是，它们所要说服的内容截然不同：论辩让人信其真理，故事则让人信其逼真。”(11) 叙事模式是一种特殊性模式，涉及“人类或类人的意图和行动，以及标志其过程的变迁和结果”。相反，论辩模式“涉及一般的原因、原因的确立，利用程序来确定可证实的指涉并检验经验真理”。它“寻求逐步提升抽象的高度来超越特殊性”(13)。我们很容易在论辩模式中看到思维的科学方式，但叙事模式域却不那么清晰。当布鲁纳说叙事不能以真实性和可验证性标准来判断时，貌似将叙事同虚构故事联系起来——然而，在这种二分法中，哪里安插这些文类，诸如历史、新闻报道，尤其是法庭证言？法庭证言涉及的是特殊事例，显然采用的是叙事方式，但同时却又做直接的真实主张。除了将叙事看作典型的虚构之外，布鲁纳还将之同审美品质联系起来：“关于如何进行科学与逻辑推理，我们是学识饱腹。相比之下，关于如何制作好的故事，我们在形式方面却所知甚微。”(14) 特纳和布鲁纳均未能试图将叙事的自身元素同其他特征区分开来，这些特征产生了肯定是最为多样化的但绝非唯一的叙事显现：文学叙事虚构。

审美进路涉及的文本现象，比存在或认知进路更加周详具体。原则上，这给予了它们在界定叙事上的良好契机。然而，它们提出叙事公式的机遇却为它们的整合主义立场所羁绊。我将“整合主义”(integrationist) 视为一种进路，原则上拒绝将“叙事性”同其他意义层面以及总体文本体验分离开来。这一思路将叙事性、虚构性乃至文学性(或曰审美情趣)视作不可分割的特征。在许多文学批评家看来，叙事文本的精髓是小说，这是一种形式多变的文类，不仅包含充满行动的传说，而且还囊括现代主义的心理叙事以及后现代主义的无情

节或自反性文本。对整合主义美学家而言，叙事的完美界定应该将古斯塔夫·福楼拜的《包法利夫人》，弗兰·奥布莱恩的《落水鸟》，乃至詹姆斯·乔伊斯的《都柏林人》《尤利西斯》《芬尼根守灵夜》这些作品等量齐观。这一进路的一个最极端的形式是菲利普·斯特奇斯（Philip Sturgess）所提出的叙事概念。在其著作《叙事性：理论与实践》中，斯特奇斯批评了界定叙事的现有尝试，尤其是杰拉德·普林斯（Gerald Prince）和故事语法学派，原因是他们预设了一个深层结构的、前语言的甲胄，文本的叙事性来源于此（14）。在斯特奇斯看来，并没有非语言化的叙事性这回事，叙事文本中也不存在非叙事元素：叙事性乃一总体效应，所有文本元素都浑然一体，同文本的“语言和句法”进程不可分离。斯特奇斯写道，“叙事性乃叙事的能动力量，这种力量存在于叙事的每一点上”（29）。这种界定颇有同义反复之嫌，其不可避免的后果是：叙事性变得和审美目的一样雌雄难辨，或者，同斯特奇斯所谓的文本技法的连贯性混为一谈（36）。既然每个文本的审美目的论都是独一无二的，那么叙事性也是独一无二的。对大部分激进版的整合主义立场而言，叙事同文本的言语质地水乳交融，因而根本无法界定叙事。

社会学进路将考查焦点从作为文本的叙事转向文本的表演，我们不妨附和戴维·赫尔曼（见本书）称其为“语境定位的实践”。对叙述发生的语境进行研究固然重要，但对叙事的普通界定而言却于事无补。即使单看言语叙事这一块，社会事件也是纷繁芜杂，如八卦闲言、电视新闻报道、体育比赛的实况广播、传统史诗中吟游诗人的口头表演、向朋友复述电影情节、向神父忏悔罪孽、进行小说写作等，它们的共同要素既不在于具体的情形，也不在于叙事行为的特定社会功能，而是在于该行为超越语境的性质。这样我们又回到了起点：倘若不界定通过叙述行为所创造的客体，我们就无法界定叙述行为。

技术进路在于将叙事性和语境乃至其他文本特征分离开来。故称之为“隔离主义”（segregationist）。我所谓的技术进路，不仅指叙事学本身，它作为一个结构主义项目主要从文学理论招兵买马，而且还指在民间故事、实验心理学、语言学、语篇分析中所做的研究工作。既然技术进路更青睐基于语言的叙事，那么就审查一下将叙事界定为话语理论客体这种做法所遭遇的几个难题。有了这种考察，无涉媒介的叙事界定才会水到渠成。

技术进路一个主要关注点是叙事在综合话语理论中的地位：它是一种言语

行为、一种文类，抑或是一种语句类型？几位理论家提出的叙事定义表明，它是一种言语行为——譬如，芭芭拉·赫恩斯坦·史密斯（Barbara Herrnstein Smith）写道："我们可以在极简程度上和最一般意义上把叙事话语构想为言语行为，其组成是某人向其他某人讲述某事发生。"（228）言语行为理论的一个基本假设，如塞尔表述的那样，是言外之力（言语行为的技术用语）相对独立于话语的命题内容。虽然言外范畴同命题内容之间的关系受到各种制约（比如，你不能说"我要杀了你"是劝告语，或者用"天气不错"给船舶命名），然而，并不能完全依据命题内容来蠡测言外范畴。一个由主语"碗"和谓语"洗了"构成的命题可以用来做断言（"碗已经洗了"）、提问题（"碗洗了吗?"）、发命令（"洗碗!"）、作为威胁条件（"最好中午前把碗洗了，否则你会有麻烦"），如此等等。乍一看，史密斯的刻画可以井然有序地分成言外范畴（某人向其他某人讲述）和命题内容（某事发生）。于是，叙述就成了几种言语行为中的一种，可以通过"某事发生"这一类型的命题内容完成这种言语行为。然而，描述事件的命题集，除了叙述它们之外，还可以用来做什么？而且，倘若不是严肃地或假扮地（如虚构）断言这些命题，叙述又是什么呢？所谓的叙述言语行为原来不过是关涉特定意义类型的一种断言。这表明，叙事性是一个关于命题内容的问题，而不是关于言外之意的问题。

倘若叙述在技术意义上并非一种泾渭分明的言语行为，可以和断言、命令、提问、许诺相提并论，那么，叙事可以是一种文类（genre）吗？这要看我们是在分析意义上，还是在文化意义上阐释文类。（这一区分来自丹·本-阿默思）。在分析阐释中，文类（或称分析范畴）可以对应于用来建立话语类型学或文本类型学的任何标准。相比之下，在文化意义上，文类指文本类型，不仅为理论家所划分，而且在特定社会中获得广泛认可。比如，在语言媒介中，西方文化的文类体系对应传统的文学标签，如小说、诗歌、戏剧、散文。其他媒介也有其文化认可的文类：电影中的喜剧片、动作片、剧情片、色情片；绘画中的历史场景、风景画、肖像画、静物画，音乐中的交响曲、协奏曲、奏鸣曲、幻想曲、间奏曲、夜曲。再回到言语文本，文学领域之外的文类观念更是问题重重；然而，可以言之凿凿地说，科学话语、历史、法律、自助手册、歌词、菜谱就是当代西方文化中的文类。文化文类只要大致形成浊泾清渭的范畴，就可以通过一套独特的分析特征来进行界定，不过，特定特征可以

是几个文类所共享：譬如，“是虚构”乃小说和戏剧的共同特征，而“关于过去事件”则刻画了历史和历史小说。然而，叙事似乎并没有被承认为一种文化文类。人们进书店寻找小说、传记、自救书，或者爱情小说和科幻小说等亚类，但没人进书店找叙事。但是，叙事作为文本属性，可以同进一步区分的其他特征一道进入许多文类的定义中，因此，它是分析范畴的一个典型例子。

将叙事诊断为一种比文类更宽泛的概念——无论称其为分析范畴、话语类型、文本类型，还是宏观文类——并没有解决其定义问题。话语理论概念的描述，通常始于辨别在同一层面上运作的各个范畴；可是，就叙事而言，哪些范畴构成行之有效的对照，人们并没有达成共识：查特曼将叙事话语同说服和描述性话语对立；弗鲁德尼克的模型有叙事、论辩、指导、会话、反思（“Genres”，282）；维尔塔宁设计了五个基本类型、叙事、描写、指导、阐述、论辩。此外，所有这些作者都承认，叙事既在宏观层面上也在微观层面上介入：说服性文本，如政治演说，可以采用叙事轶事；描写性文本，如关于某地区野生动物行为的陈述，几乎不可避免地要诉诸微型故事。相反，叙事文本在微观层面上可以包含描写或论辩。在不同层面上诉诸同样范畴的类型学，是一个危险、紊乱的等级。

既然叙事出现在两个话语层面上，其宏观层次的显现可以视为微观层面特征的延伸。是否可能将叙事性同小的话语单位联系起来，如具体修辞类型或语义类型的语句？这里的旗鼓相当的范畴可能是描写（又是它）、评价、归纳、解说、判断、论辩或者元文本评论。对叙事的这种诠释，支持一个直觉观念，即小说中不是每个句子都能推进情节发展。文本的叙事性将会出自这类语句，它们隐含着指涉物的时间承续，如唤起事件和行动，与之形成对立的那些语句则同时指涉现存实体、普遍法则、静态属性、叙述者的个人见解。于是，文本的叙事性程度可以通过叙事语句的比例来测量。在叙事性方面，童话或者关于个人经历的会话叙事要高于充斥描写或哲理的19世纪小说，即使这些小说的情节更为曲折，这是因为，概略（summary）可以保留更高比例的文本信息。

虽然叙事性程度的思想貌似正道坦途——能让叙事理论收复后现代文学之失地——然而，将叙事同化成修辞学或语义学的某种语句类型，对读者表征叙事意义施加了过度的限制。在我们对情节的心理意象中，说明性的陈述（“小红帽是一个小姑娘”），以及至少某些描述性的陈述（“她如此得名是因为她妈

妈给她做了一顶红帽子”)，同那些报告人物行动的命题辅车相依。倘若不把介入行动的个体的识别特征纳入心像，将行动序列存入记忆便毫无意义。况且，如戴维·赫尔曼在其《故事逻辑》(第七章)中所言，叙事乃一时空建构：它报告发生在某个世界里的行动，需要描述性语句来唤起这个世界的空间布局。在构成叙事意义方面，解释性语句和评价性语句同陈述状态的话语相比并不逊色——需要前者来明晰事件之间的因果关系(例如，“悲痛使得皇后香消玉殒”)，而后者则用于陈述事件对主人公的含义(“这彻底改变了她的生活”)。若不摒弃叙事性同报告行动及时间流逝的语句之间的特权联系，我们就不能顺理成章地从文本的叙事层面排除任何种类的语句。[2]

这些尝试都将叙事融入一个形式话语模型，均遭遇了同样的难题：我们无法明确识别这个假定系统的其他元素。既然我们关于叙事是什么的直觉要比它借以比照的东西更加清晰，索绪尔对语言单位的差别式界定方案在这里就不适用，因为缺乏相邻的元素。将叙事视为语言范式的一个成员，其替代方案就是将叙事界定为一种意义类型，并且以肯定的方式来进行。我宣扬语义学进路，并非是要否认叙事既涉及所指又涉及能指(叙事学家惯常称之为“故事层”和“话语层”)，而是主张叙事的身份处于所指层面。同那些将意义和具体语句类型联系起来的研究进路所不同的是，我建议将叙事意义视为一种认知建构，或者心理意象，是阐释者通过对文本的反应所形成的。杰拉德·普林斯曾试图通过一种精细的形式语法来描述这一建构。[3]这里我要提出对表征进行非形式刻画，文本必须向心理呈现这一表征才能算是叙事。

1. 叙事文本必须创造一个世界且以人物和物品栖居这个世界。逻辑上讲，这一条件意味着叙事文本是基于断言个体之存在的命题，基于将属性赋予这些存在物的命题。

2. 文本所指涉的世界必须经历由非习惯性物理事件所引起的状态改变：或是意外(“碰巧”)或是蓄意的人类行动。这些变化创造时间维度，并将叙事世界置于历史流变之中。

3. 文本必须容许对围绕被述事件的目标、计划、因果联系、心理动机的阐释网络进行重构。这个隐含的网络赋予物理事件以连贯性和可理喻性，并将这些事件转化成情节。

如果一个文本符合这些条件，就创造了我所谓的“叙事脚本”（narrative script）。这一定义并不考虑叙事脚本为何能捕获受众的兴趣：完整的叙事理论可能还需要在这些最简条件之外补充话语分析所谓的“可述性的诸原则”，这是沿用威廉·拉波夫（William Labov）的用语。可能还需要有效呈现的各项原则，如拉波夫将会话叙述的结构分解成以下几种成分：摘要、定位、复杂化行动、评价、结果或解决、尾声。然而，叙事性是一种超越了美学和娱乐的意义类型，任何人都会认识到这一点，只要曾被迫聆听过枯燥乏味的、自行其是的、信马由缰的会话故事。未能奏效的叙事依然是叙事。

这种界定如何能够同叙事的非言语形式相兼容？我的定义并没有将叙事性定位于讲述行为，而是将其锚定在两个不同的领域：其一，叙事乃文本的表征行为——文本编码了特定类型的意义。何种符号被用来编码这一意义，该定义仍语焉不详。其二，叙事乃心理意象——一种认知建构——由阐释者作为对文本的反应所创造。再说一遍，这种表征可以通过不同类型的刺激来诱导。可是，要触发构成叙事性的叙事脚本，表征并不需要托名叙事：作为对生活的反应，我们可以在心理形成叙事脚本，但生活显然不是表征（不过，我们当然是通过认知过程来领悟生活，这些过程产生心理意象）。为了描述这两种模式，我建议区分“是叙事”（being a narrative）和“具有叙事性”（possessing narrativity）。“是”叙事的属性可以以任何符号客体为基础，只要这些客体的生产意图是在受众心里唤起一个叙事脚本。另外，“有叙事性”意味着有能力唤起这一脚本。除了生活本身，图片、音乐、舞蹈也能够具有叙事性，但无须是字面意义上的叙事。

若文本既起意作为叙事、又有足够的叙事性做如是识解，那就产生了形式最为完备的叙事性。不过，文本所编码的故事和读者所解码的故事，不可能从大脑中提取出来进行并排比较。但是，是叙事和具有叙事性这两种属性却可以通过各种方式进行拆解。拆卸的标准情形是，故事呈现得极差，听众无法重构合适的脚本。这种情况下，文本就是一则具有低度叙事性的叙事。前文提到过相反的情形，以叙事的方式对生活境遇进行理性化把握。是叙事这一属性要比具有叙事性这一属性更加一目了然，但是，文本将叙事脚本当作工具使用时，它就会模糊起来——譬如，布道或哲学著作在微观层面上诉诸寓言和叙事示

例，或者，电脑游戏借助故事来引诱玩家进入其世界，但玩家一旦沉浸到策略行动中，故事并不构成兴趣焦点。毕竟，游戏不是小说或电影那种意义上的"叙事"。当文本体现的艺术意图是既唤起叙事欲望又挫败叙事欲望时，"是叙事"这个问题甚至更加荆棘丛生。许多后现代文本自身呈现为点滴的叙事意象，却阻止读者重构一个稳定与完整的叙事脚本。这可以解释叙事理论何以在包容或排斥后现代文学时总是方寸大乱。

然而，如果说是叙事与具有叙事性之区分容许将叙事概念扩展到言语制品之外，也并没有完全解决语言与叙事之间的关系这个棘手的问题。显而易见的是，在所有的符号代码中，语言是最适合讲述故事的。所有叙事均可以用语言来概括，但仅能通过图片来复述的叙事却寥寥无几。纯粹图片的叙事局限，源自图片不能提出命题。索尔·沃思（Sol Worth）认为，视觉媒介缺乏表述具体意义所必需的代码、语法、句法规则。命题行为在于从特定背景中选取指涉物、从各种可能性的范围中选取一个属性赋予该指涉物。语言可以轻松瞄准客体和属性，而图片却只能圈定含有形状和特征的一般区域。譬如，要表示拿破仑矮小这个意思，图片不得不将这位皇帝的身高连同他的其他视觉属性一起表征，而观众极有可能舍本逐末，对其他某个特征印象更深而不是其身高这个特征。诚然，图片可以找到办法来规避其命题能力的缺乏，对具体的属性进行暗示（例如，通过漫画夸张），但是，有些陈述完全超出了其能力范围。如沃思所说，图片无法说"不"。里蒙-凯南也说，图片无法表示可能性、条件性、反事实性（162）。[4]图片局限于可见之物，也就不能表达抽象思想，如因果性。唯有语言能申明皇后是因国王去世悲伤而死，或者，狐狸忽悠乌鸦相信不实之情而窃取了奶酪。

音乐的叙事局限甚至比图片更加明显，因为声波（或是曲调、节奏）本身并非符号客体。如西摩·查特曼所言："音乐无法在其元素——音符、乐句、乐章——同现实与想象世界的其他事物之间提供一种指涉连贯性，故而我们无法将前者视为能指、后者视为所指。"（*Coming to Terms* 8）纯粹的声音可以被用来唤起心理意象，某些甚至与故事相似，然而，它们既不具有独立于语境的、可通过"词汇"规则界定的稳定的示意内核，也不具有一目了然的象似性意义（iconic meaning）。

所有这些评述貌似支持如是结论，即口头语言是叙事的母语，恰当的符号

支持。固然无须否认语言的无与伦比的叙事能力，然而，我的立场更加精细玄妙。倘若我们从认知角度来界定**叙事**，那它就不是一个语言客体，而是一个心理意象。的确是唯有语言能够表达维系叙事脚本的因果关系，但这并不意味着文本要诠释为叙事就必须明确表征这些关系。大卫·波德维尔（David Bordwell）和克里斯汀·汤普森（Kristin Thompson）业已论证，貌似互不关联的电影图像序列“一位男子辗转反侧、无法入眠。一面破镜，电话铃响”可以成为一个叙事序列，只要观众提供普通的能动者（agents）和逻辑联系（55）。布莱恩·理查森（Brian Richardson）提出如下叙事化：“该男子不能入睡是因为他和老板干了一架，早上仍然怒气未消，结果剃须时打碎了镜子；接下来，电话响起，他获悉老板打电话是来道歉的。”（170）视觉追踪可能无法说明因果关系——这就是为什么有些人阅读书本游刃有余却对电影叙事雾里看花——但这里的关键是观众从文本推敲因果关系的能力。纯粹的言语文本，即使完全能够说“王后因为国王去世悲痛致死”，也通常不做如是解说。

虽然推导因果关系的能力对叙事理解不可或缺，但读者形成的关于故事的心理意象却可以像文本本身一样秘而不宣。叙事似乎不太可能内化为充分连接的逻辑关系网络。众所周知，心理能够产生突现（emergent）行为——作为对某种刺激的反应，心理能够创造新的联系、形成新的思想格局。存储特定叙事的不完整版，并在需要时对之丰腴充实，要比在记忆中填塞琐细的逻辑电枢要更加有效率。这一意象遗漏了什么、包含了什么，取决于个体阐释者。对故事的完整而清晰的表征只是理想化状态，是读者在填补故事的认知蓝图时所努力企及的柏拉图版本。

将叙事界定为认知建构，这种模式仍然对该建构的组成语焉不详。既然CAT扫描也无法解释大脑的内容，那么对这一领域我们只能妄加臆测。然而，认知研究表明，对故事的心理表征涉及各种意象类型（这里从最宽泛的意义上理解该术语，作为心理中存储的一种信息模式）。[5]似乎可以有把握地假定，支配性元素是从文本中提取的命题，而非对文本的复制，但是，叙事的某些方面可以存储为语词（例如，难忘的人物对白）或视觉图像（环境、人物外貌、叙事世界的地图、某些异样的行动和情境，比如在鲁昂街道上疾驰的马车里爱玛·包法利和莱昂做爱）。气氛与情感同节奏与旋律相关，这倒没什么不可思议的。反过来说，图片或是通过视觉或是通过命题而被记住：比如，我们可以

分辨一幅画的背景有面镜子，尽管我们记不得它的确切形状。[6]因此，我唤作叙事的这种心理表征，可以说是“多媒体”建构的心理对应物。虽然其逻辑结构可能是作为命题而存储的，但命题反过来只能通过语言进行翻译。其他的意象类型，乃至其他“心理媒体”，则通过语言所无法企及的方式让总体表征丰腴饱满。的确，语言乃概述的优势媒介，因为语言能够表述故事的逻辑结构；的确，语言仅凭自身便可支持各种叙事，其范围超越任何其他单轨道媒介，不仅是因为具有逻辑优势，而且还因为语词能够表征语言和思想。然而，这并不意味着基于感觉通道的媒介就不能对叙事意义的形成做出独特的贡献。简而言之，某些意义，视觉或音乐能够比言语表达得更好，且这些意义不能说与叙事体验无关。

为了把握语言与叙事之间的含混关系，我们需要区分理论与实践。理论上，叙事乃一种超越特定媒介的意义类型；但在实践上，叙事却有一种可选的最佳媒介，那就是语言。这解释了叙事学何以往往将长篇小说、短篇小说、新闻、历史、会话故事讲述所示范的叙述类型视为叙事性的未标记的（unmarked）、标准的显现：告诉某人某事发生，假定听者不知晓这些事件。然而，倘若叙事学要拓展成一个无涉媒介的模型，第一步就是要承认其他的叙事模式，也就是说，唤起叙事脚本的其他方式。我们应该怎么理解模式（mode）这个概念？我提出以下配对，视为一个开放的清单。在每一例中，左边的术语可以视为未标记的情况，因为呈现这一特征的文本要比实施右边范畴的文本更广泛地被接受为叙事（至少对理论家如此）。仅举一例：有些叙事学家将叙事界定为“向某人讲述某事发生”，就排除了所有情形的模仿式叙事性。

讲述式/模仿式（Diegetic/Mimetic）：这一区分可追溯至柏拉图的《理想国》。亚里士多德在《诗学》中也有论述。讲述式叙述是叙述者的以言语讲故事的行为。顾名思义，讲述式叙述预设了语言，无论是以口头或书面形式，因此是小说、会话故事讲述、新闻报道的典型模式。模仿式叙述是一种展示行为：大卫·波德维尔刻画为“演出”（*Narration* 3）。接收者在进行叙事阐释时，是在作者意识的指导下进行，但并没有一个叙述者的身影。模仿式叙述的范例是所有的戏剧艺术：电影、戏剧、舞蹈、歌剧。但是，这两种模式中，任何一个都可以侵入另一个所主导的叙述中。小说对话是模仿叙事的岛屿，在这种直接引语中，叙述者的声音消失在人物的声音背后，反过来，电影中的画外

音叙述现象则又在模仿性媒介中重新引入了讲述式元素[7]。

一些理论家将实施叙述的言语行为的讲故事人的存在视为叙事性的必要条件，为了挽回模仿叙事，只有将这些形式赋予一个非人的叙述者身影，诸如电影理论里的幽灵般的“大图像制造者”（grand-image-maker）。[8]但也可以通过视其为虚拟故事，来维护模仿形式的叙事性。当复述一出戏时，我们生产了标准的讲述式叙事。于是，作为故事被复述的可能性，就成了叙事性的条件；无论这一可能性是否实现，特定文本的叙事性依然存在。

自主式/说明式（或辅助式）［Autonomous/Illustrative（or Ancillary）］：在自主模式中，文本传递的故事对接收者而言是新的，这意味着可以从文本提取故事的逻辑构架。在说明模式里，文本依靠接收者对情节的先前知识，重述并完成故事。处于两极中间的文本则提供已知情节的一个新的、有重大改动的版本。

接受式/参与式（Receptive/Participatory）。在接受模式里，接受者不在叙事所呈现的事件里起积极作用：仅仅接收对叙事行动的汇报，把自己想象成外在的目击者。在参与模式中，情节并不完全是预先脚本化的。接受者成为故事的一个积极人物，通过其能动性促成情节的写作。该模式已有良久的实践，如上演的事件（staged happenings）、“即兴”表演、脚本化的角色扮演游戏（如《龙与地下城》），但其繁荣则是因互动数字媒介的问世。比如，在许多电脑游戏里，用户被表征为游戏世界里的化身（avatar）。通过在游戏时段中实时解决问题，决定化身的是成功还是失败的命运，或者化身能够存活多久。

确定式/不确定式（Determinate/Indeterminate）或称**现实式/虚拟式**（actual/virtual）：在确定模式中，文本在叙事轨迹上规定足够数量的点来投射一个较为确定的脚本。不确定模式只规定一两个点，由阐释者来想象一个（或多个）虚拟曲线穿过这些坐标。

字面式/隐喻式（Literal/Metaphorical）。什么构成字面或隐喻叙述，取决于对叙事的特别界定。字面叙述完全符合叙事定义，而隐喻式仅仅使用其某些特征。因此，叙事的隐喻性程度取决于保留了多少特征、这些特征对叙事定义如何重要。倘使我们将叙事设想为对因果联系的事件序列的心理或文本表征，且这些事件涉及个体化的和像人类的能动者，那么对叙事界定的以下松动将被视为隐喻性的：关于集合实体而非个体的境况（例如，历史中的“宏伟叙事”

或者当代文化研究所青睐的"阶级、性属、种族叙事"）；关于被剥夺意识的实体的叙事（例如，达尔文的进化论）；以及将能动性赋予抽象客体的戏剧化。[9] 如果把隐喻推到极致，就可适用于被剥夺语义内容的艺术形式，如音乐和建筑。就音乐而言，隐喻被用以从叙事效果或叙事功能的角度来分析作品的结构，譬如，伏笔与悬念，戏剧模式的呈现、展开、高潮、解决，乃至受普洛普启发的叙事功能。就建筑而言，隐喻阐释是将情节的时间性和建筑里的行走体验进行类比。在以叙事方式构想的建筑里——如巴洛克教堂，访客的旅程是重演基督的人生——访客的发现之旅被谋划成充满意味的系列事件。[10]

总结以上讨论：叙事的本质及其同语言的关系可以从以下三个方面来认识。每一个方面对本书的课题而言具有不同的含义。

1. 叙事是言语专属的现象。超出了语言支撑的媒介（即，既包含语言轨道又以语言为主要呈现模式的媒介），叙事就无从谈起。这一立场同跨媒介叙事研究不兼容。

2. 所有叙事的集合乃一模糊的集合。叙事性的最充分实施见于语言支撑的形式。只有将言语叙述的参数迁移到其他媒介，跨媒介叙事研究才有可行性。总的来说，这意味着要寻找一个除发送者（作者）和接收者（读者、观众等）之外的包含叙述者、受叙者、叙事内容的交流结构。

3. 叙事乃一独立于媒介的现象，虽然没有任何媒介比语言更适于让叙事的逻辑结构一目了然，但还是可以研究叙事的非言语显现，却不应用言语叙述的交流模型。本导论中提出的叙事定义代表了第三选择。但是，选择2也和跨媒介叙事研究兼容，本书某些作者或明或暗地坚持它。

何谓媒介？

如果请社会学家或文化批评家来列举媒介，回答可能是：电视、电台、电影、互联网。艺术批评家可能列举：音乐、绘画、雕塑、文学、戏剧、歌剧、摄影、建筑。现象学派的哲学家会把媒介分成视觉、听觉、言语，或味觉、嗅觉（菜肴和香水算媒介吗?）。艺术家的清单会以黏土、青铜、油彩、水彩、织物开始，以所谓混合媒介作品所采用的奇异物品结束，如草、羽毛、啤酒罐拉

环。信息理论家或文字历史学家会想到声波、纸莎草卷、抄本古籍、硅片。“新媒介”理论家会声称，计算机化已经从旧媒介中创造了新媒介：胶卷摄影 vs 数字摄影；胶片电影 vs 摄像机制作的电影；通过古典图像采集技术制作的电影 vs 通过计算机处理制作的电影。计算机或许也造就了虚拟现实这一全新媒介。

这些不同的媒介观念反映了这个术语的含混性。《韦氏词典》（*Merriam Webster's Dictionary*）的“媒介”词条，除其他同本研究稍微无关的意思（如“通灵的人”）之外，收录了如下两项定义[11]：

1. 传播、信息、娱乐的渠道或系统。
2. 艺术表达的物质手段或技术手段。

第一种定义把媒介视为信息传递的特定技术或文化体制。这类媒介包括电视、电台、互联网、留声机、电话各种不同类型的技术，以及文化渠道，例如书籍和报纸。在这种媒介概念中，现成的信息以特定方式编码，通过该渠道发送，然后在另一端解码。在信息以定义 1 的具体媒介模式编码之前，部分信息已然通过定义 2 的媒介得到了实现。一幅画必须先用油彩完成，然后才能数字化并通过互联网发送。音乐作品必须先用乐器演奏，然后才能用留声机录制和播放。因此，定义 1 的媒介需要将定义 2 媒介所支持的对象翻译成二级代码。

在其论述“语词的技术化”的开创性著作中，沃尔特·翁（Walter Ong）避免使用媒介这个术语作为的各种语言支持的标签，因为他反对定义 1：

> 这个词可能会造成关于言语交流以及其他人类交流的性质的错误印象。一想到交流的一种“媒介”（medium）或“多种媒介”（media）就仿佛交流是一根管子，把唤作“信息”的物质从一个地方传输到另一个地方。我的大脑是个盒子，我从中取出一个“信息”单位，对之进行编码（即，使之适合即将通过的管道的大小和形状），然后把它送进管子一端（即媒介，居于两个事物中间的某个地方）。信息从管道的一端行进到另一端，有个人在那一端对信息进行解码（恢复其本来的大小和形状），并把信息装进自己的盒状容器，该容器唤作大脑。这一模型……扭曲了（人类）交流行为，使之面目全非。（176）

倘若真如沃尔特·翁所奚落的那样，传播媒介是空洞的管道，那么，分析其叙事潜力便是无的放矢的：任何种类的叙事都可以纳入管道并在传输终端恢复原状。另外，倘若我们完全摒弃管道隐喻，拒绝承认意义——这里指叙事可以被编码、发送、解码，然后在传输线路的另一端存储在记忆里，也就是说，倘若我们认为意义同其媒介支持不可分割，那么，无涉媒介的叙事界定便成了无本之木。我们凭什么对不同媒介所表现的信息进行比较、视之为一个共同语义结构的各种显现？要想维系“跨媒介叙事”研究的可能性，我们必须在“空洞管道”阐释与管道隐喻（这本身就是罗曼·雅各布森的交流模型的一种具体可视化表现）的无条件摒弃之间寻求妥协。这种妥协的条件，或许翁本人在不经意间提了出来。他写道，信息必须匹配管道的“形状与大小”。这就是说，不同媒介过滤叙事意义的不同方面。如翁所示，管道配置对信息所强加的形状，并未在旅程的另一端支离破碎，而是严重影响着接收者建构心理意象。

由于媒介的配置作用，并非总是能够区分被编码对象和编码行为。想一想电影：它所记录的并非自主的艺术对象，而是行动的上演，做这些动作分明就是为了拍摄。构成艺术对象的是镜头，不是独立于拍摄的某个东西。同样，在电视直播中，要传输的对象是通过摄制行为本身所创造出来的。此外，如果说交流媒介对信息进行编码和解码，也没有在旅程终端剥夺其物质支持。电视信号在黑箱中被电子电路解码，然后投射在房屋中央的一个小屏幕上。这种体验同在昏暗的影院里看电影大相径庭，要求不同的叙事形式。通道类型的媒介只要提供自己类型的物质支持，就可以同时是传输模式和表达手段。

媒介理论和其他领域一样，什么构成研究对象取决于研究者的目的。此处从叙事能力方面来考察媒介。因此，对我们而言，什么算媒介是这样一个范畴，它真正左右着能够唤起或讲述什么样的故事、如何呈现故事、为什么传递故事、如何体验故事。这一思路隐含着一个比较标准：比如，说“电台是一种独特的叙事媒介”的意思是，电台作为媒介所提供的叙事可能性不同于电视、电影、口头会话。于是，“媒介性”（Mediality 或 mediumhood）是一种关系属性而非绝对属性。要检验媒介性相对论命题与叙事的关系，不妨思考一下留声机和日报各自的地位。从技术的角度看，留声机算是一种典型（prototypical）媒介。于 19 世纪末期发明，最初留声机对声音的功效堪比书写对语言的作为。多亏这项新技术，声音才得以记录，理解听觉数据不必局限于声源的可听范围

之内。然而，从叙事学的角度看，留声机这种纯粹传输媒介似乎并没产生重大影响。直到发明无线电报，远程的、纯粹听觉类型的叙事才得以发展，这就是广播剧（radiophonic play）。日报则代表了相反的情况：技术史家将其与书籍之类的媒介同日而语，因其依靠大约同样的印刷技术；然而叙事学家却维护其相对于书籍的媒介地位，指出日报催生了一种新的新闻报道风格，诞生了一种自主的叙事文类。日报在功用上也不同于其他传播渠道，因为它们必须以二十四小时间隔定期投递。因此，对耗时的危机的报道必须在危机解决之前开始，每日报道缺乏其他叙事类型的完整性和回顾视角。所有这些特点表明，报纸的确支持一种独特类型的叙事性。

然而，媒介在哪里结束？文类在哪里开始？我提出，媒介（medium）和文类（genre）的区别在于各自关联的制约因素的性质和起源。文类是按照略微有些自由采用的规约来界定的，这些规约的选择既有个人的原因又有文化的原因，而媒介则对其使用者施加可能性和限制性。我们固然可以选择赖以操作的文类和媒介。但是，我们挑选媒介图的是其可供性，同时规避其局限性，力图克服这些局限或使其无关痛痒。相比之下，文类则刻意地利用局限来引导预期、优化表达、促进交流：悲剧必然是关于主人公的毁灭，采用叙事性的模仿模式；交响曲必然由几个乐章组成（通常是四个），各有其独特的情绪和速度[12]；长篇小说必然是篇幅长，中篇小说必然篇幅短，二者都必须具备某种程度的叙事性（中篇要更高）。这些规约是作为二级符号系统强加在一级示意模式之上的。文类规约是人类设定的真正的规则，而媒介所提供的制约与可能，则受其物质材料和编码模式所支配。但是，在媒介派上的许多用途中，媒介支持各种文类。

多样化的标准进入媒介定义，就很难建立媒介类型学，很难在媒介和文类之间划清界限。不过我还是想尝试一下，当然我很清楚我的决定不会得到一致认可。如果表1有助于读者提炼自己的媒介观念、认识手头问题的复杂性，那么它就达到了目的，无论读者对我的分类法如何修正。将一种表达/交流形式归类为叙事媒介，我提出了两个主要标准：（1）如前所示，它必须左右哪种叙事信息可以被传输，这些信息如何呈现或者如何体验。（2）它必须呈现各种特征的独特组合。这些特征可以从五个可能的领域提取：a. 所针对的感官；b. 感觉轨道的优先级（因此，歌剧同戏剧不同，虽然此两种媒介包含同样的感觉

维度，因为歌剧比戏剧给予音乐更高的优先级）；c. 时空外延；d. 符号的技术支持和物质性（绘画 vs 摄影；言语 vs 书写 vs 语言的数字编码）；e. 生产/发布的文化作用和方法（书籍 vs 报纸）。表 1－1 采用时空外延和感官维度作为首要的分类范畴。同技术支持相关的区分依据相比，这些标准似乎同叙事性问题关联更紧，不过技术支持也不容小觑。优先考虑感官维度的缺点是，当用于传输不同类型的感官数据时，特定技术或者文化渠道需要列举两次：数字写作不同于计算机技术的多媒体应用；默片不同于多感官电影生产。将媒介分成时间和时空的另一个问题是，如果我们严格执行标准，那么时间栏就几乎会是空白。如伦纳德·泰尔米（Leonard Talmy）所言，将所有书写显现置于时空栏目不无道理，既然书写要求二维支持且对读者而言是同时存在的（425－426），那么磁带书就是时间栏目的唯一合法成员。（影响叙事性的媒介类型见表 1－1）

表 1－1　影响叙事性的媒介的类型

时间			空间	时空	
单渠道		双渠道	单渠道	双渠道	多渠道
语言	声学	语言/声学	视觉/静态	视觉/动态	声学－视觉（动态）：舞蹈、有现场音乐的默片 语言－视觉（静态）：漫画、美术书、儿童书、报纸 语言－视觉（动态）：面对面口头交流 语言－声学－视觉（动态）：电影、戏剧、电视、歌剧 所有渠道的综合：装置艺术、互动式的计算机媒介化的表达形式：网页、艺术光盘、电脑游戏、虚拟现实
远程口头交流媒介：电台、电话 书面手稿 各种支持下的书面印刷 数字书写：电子邮件、互联网聊天、超文本（仅文本）	非文本化的音乐	带歌词的歌曲、唱出的诗歌	绘画、雕塑、摄影、建筑	哑剧、动画图形、无音乐的默片	

叙事媒介研究：简史

媒介术语的两个定义中——交流渠道或表达的物质支持——前一个曾对媒介研究领域影响更大。美国的大学里，多数媒介研究系部关注的是20世纪发明的文化体制和大众传播技术：电话、电台、电视、计算机网络、报业。如理论家约书亚·梅罗维茨（Joshua Meyrowitz）评述，这些研究大多聚焦所研究媒介传送的信息内容。社会影响问题是第一位的："典型的关注主要集中于人们（通常是儿童）对他们通过各种媒介所接触的东西如何做出反应；体制的、经济的、政治的因素如何影响媒介传递或不传递什么；媒介信息是否精确反映了现实的各个维度；不同受众如何以不同的方式诠释同样的内容；如此等等。"另一种研究进路是把媒介视为大众传播的工具，梅罗维茨标榜为"单媒介"理论（"medium"而非"media"）。这种思路聚焦的不是信息内容，而是"单个媒介或者媒介的单个类型的特定特征。笼统地讲，媒介理论家追问：每种传播手段的相对固定的特征是什么？这些特征如何使得该媒介在物理上、心理上、社会上不同于其他媒介和面对面交流？"（50）这里的首要研究焦点依然是社会学："在宏观层面上，单媒介问题考察的是，现存媒介矩阵中增添的新媒介总体上改变社会交往和社会结构的各种方式。"（51）单媒介理论家的假设前提是，通信技术的发展是人类社会发展的最具决定性的影响力量之一，由此设定了文明史上的三个（最近成了四个）举足轻重的事件：书写的发明、印刷的发明、电子通信（电视、电台）的发展、电子书写和计算机网络的发展。这种历史素描的灵感来自两位加拿大人——哈洛德·亚当斯（Harold Adams）和马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan）的开创性研究，为传播媒介研究或媒介研究提供了坚实的理论基础和广阔的研究课题。

然而，本书的重心是叙事，呼唤基于第二条定义的研究进路。无论在学术认可还是理论成熟方面，媒介作为表达手段的比较研究，要远远落后于媒介作为传播渠道的研究。对于单个媒介，诸如电影、音乐、文学、电子艺术，我们虽然具备高度发达的分析工具和方法论，但是，关于媒介作为信息的形式与内容的物质支撑的重要意义，我们却没有一个综合的和被广泛接受的理论。我将此类研究唤作符号学媒介研究（semiotic media studies），它发轫于诗学、修辞学、美学，以自下而上而非自上而下的思路展开，是一系列的个案研究而非

总体原理的应用。因此，我对这一领域的简要概述，不是一个提纲挈领的统一理论，而是勾勒新兴媒介作为符号研究对象的那些里程碑著述。我将侧重于那些同叙事性问题相关的地标性研究。

第一个标准，艺术和传播的一个维度翻译成英文叫媒介，这一意识至少可以追溯到亚里士多德的《诗学》。在将诗歌界定为一种“模仿”之后，亚里士多德提到了三种方式来区分不同类型的模仿：媒介、对象、模式。（2，3）[13]亚里士多德以媒介一词指表达资源，诸如色彩、形状、节奏、旋律、语言（或声音）。[14]他按照所用媒介对艺术形式进行概括：“例如，风管和里拉琴的音乐……只是采用旋律和节奏，而舞蹈则仅采用节奏却没有旋律（因为舞蹈通过动作所表达的节奏也模仿人物、情感、行动）……采用语言而无伴奏的艺术，无论是散文还是韵文形式……至今尚无名分……也有些艺术采用以上提到的所有媒介（即节奏、旋律、韵文），如酒神颂和格言诗、悲剧和喜剧；它们的区别在于前者同时使用它们，后者在不同的部分使用。”（2.1，4）

第二个标准，对象，它在共享同样媒介的模仿中控制着文类差别。譬如，悲剧模仿更好的人，而喜剧则描绘低下的人。亚里士多德援引第三个标准，模式，来区分那些既共享同样媒介又共享对象的模仿：“有时可以通过叙述在同样媒介中来模仿同样对象……抑或模仿者作为代理参与活动。”（2.3，5）于是，悲剧和史诗均通过语言来表现“更好的人”，但悲剧以柏拉图所谓的模仿模式进行模仿，而史诗则通过讲述来模仿（这里采用柏拉图的术语，不采用亚里士多德的叙事和表演艺术的对比，为的是避免把悲剧描述为非叙事）。但是，当亚里士多德宣称模式在同样媒介中控制着差别时，他忘记了演员是诉诸视觉感官，而讲述式叙述却不是如此。模式上的差异势必会造成媒介上的差异。

按照亚里士多德的说法，模仿模式和讲述模式之间的差别并不影响情节的总体结构：“（史诗情节的）组成部分（和悲剧）是一样的：它同样需要逆转、真相大白、折磨。”（2.3，39）可是，由于模式差别（因而也有媒介差别），悲剧和史诗以不同的方式实施这种抽象结构：“不应该从服务史诗的一组素材中创作悲剧——我的史诗的意思是包含多重的故事……任何人将‘洗劫特洛伊’作为一个整体进行创作，而不是像欧里庇得斯那样作为零碎片段……都遭遇失败或者相形见绌。”（8.7，30）史诗情节和戏剧情节可以通过同样的概述来表示，但戏剧情节更加紧凑，因为它的时间框架必须大致对应表演的时长，而史

诗情节则可以通过相互重复的无数插曲事件来拉伸基本结构。史诗不受舞台的此刻此地所束缚，具有“重要的独特资源来延伸［情节篇幅］”：它能够“模仿同时进行的行动的许多部分。”（10.3，39－40）《诗学》将情节呈现为戏剧和史诗的共有的结构，但暗示了媒介的固有资源制约着何种题材可以得到有效表征，因此概括了跨媒介叙事研究的方案：对媒介如何配置叙事性的特定实现寻根究底。

艺术媒介的概念一直蛰伏至18世纪，此时莱辛（G. E. Lessing）发表了《拉奥孔：论画与诗的界限》（*Laocoön*，*An Essay on the Limits of Painting and Poetry*，1766）[15]。在该书的译本中，既没有出现媒介一词，也没有叙事一词，文章提供了第一个关于艺术媒介的叙事力量的详尽的比较研究。题名指的是著名希腊群雕，描绘了维吉尔《埃涅阿斯纪》所叙述的一个插曲：特洛伊祭祀拉奥孔及其两子被海蛇吞没。当时的批评家们百思不得其解，为何拉奥孔在面对胆丧魂消之死时却表现了平静的无奈。有些批评家援引禁欲主义的伦理学或者文化禁忌来反对希腊社会中男性情感的宣泄，对此，莱辛却提出了一个完全基于美学原理的解释。他论述说，拉奥孔的面部不可扭曲，因为雕塑乃视觉艺术作品，而视觉艺术的目的就是表征美。我不再接受莱辛将艺术同美联系起来的做法——在他写作“拉奥孔”之后不久，戈雅的作品就开始展现恐怖主题的艺术力量——但是，由于坚持绘画的视觉本质，该著作代表了美学哲学的分水岭。18世纪的文艺批评界充斥着西蒙尼德斯（Simonides of Ceos）概括的哲学：“画为不语诗，诗是能言画。”（4）从字面上看——莱辛也不大领会比喻语言——这一公式公然对两种媒介的感官和时空维度置若罔闻：绘画是空间性的，诗歌是时间性的。这种反差使得绘画和诗歌倾向于表征不同的思想：“我如是推理：倘若绘画在其模仿中确实使用和诗歌全然不同的手段和符号，亦即空间中的图像和颜色而不是时间中发出的声音，倘若这些符号必须同所指事物形成无可争议的联系，那么存在于空间的符号就只能够表达那些整体或部分共存的对象，而相互接续的符号只能够表达那些整体或部分连续的对象。”（78）

绘画符号的空间维度让绘画能够表征物理美，因为美是各个部分和谐组合的一种效果。诗歌做不到这点：它将本该同时感知的东西分解成离散的元素并依次向想象之“眼”呈现。荷马使用朴素的修饰语（epithet）——“胳膊白嫩的海伦”——在暗示美方面比冗长描述走得更远。相反，因其时间性质，诗歌

尤擅表征行动，而绘画则将过程定格成单个镜头："在一种情况（诗歌）中，行动是可见的、进展的，其不同的部分以时间顺序依次发生，而在另一种情况（雕塑）中，行动时可见的、静态的，其不同部分在空间并存展开。"(77)

我们是否就能够得出结论说诗歌不能描述、绘画不能叙述？莱辛论述道，甚至系列绘画也无法让人恰当了解《奥德赛》的情节（71)。贯穿"拉奥孔"，莱辛都在警告画家和诗人要避开那些不适宜媒介优势的主题素材。其著作的副标题，论画与诗的界限，患有规约性和隔离主义立场。在古典时代，要成为艺术家，就得学会在所选媒介的限制内工作。但是，尽管莱辛有古典局限，但对突破媒介限制的艺术驱动力并非缺乏认识。他所赞许的寥寥无几的诗歌描述段落之一，就是荷马的叙事化的描述技巧："如果荷马要给我们展示朱诺的马车，他就会把赫柏怎样一件件地拼装呈现在我们眼前。我们看见车轮、车轴、车座、车辕、车辙、马缰，不是这些部件组装好的样子，而是赫柏实际组装时的样子"(80)。这些描写之所以成功，是因为空间视觉转换成了时间性行动。

反过来说——出于综述的目的我要保留"拉奥孔"赖以成名的概念——绘画可以克服其叙事局限（或至少拓展界限)，通过将其空间展示变成对所谓"耐人寻味的时刻"(pregnant moment）的表征："绘画在其并列构图时只能采用行动的某一时刻，因此必须选择最意味深长的时刻，从这一时刻也最容易对之前和之后的行动心领神会"(78)。表征衣服上的褶皱，捕捉身体运动的踪迹，这些做法深受巴洛克艺术的青睐："我们可以从褶皱看到胳膊或腿在动作之前是处于往前的位置，还是往后的位置；肢体是否曾经运动，是正在缩回还是正在伸展，或是曾经伸展现正缩回"(安东·孟，转引自莱辛，92)。在莱辛看来，最耐人寻味的时刻乃过程中正好处于高潮之前的那一时刻："因此，如果拉奥孔叹息，想象力就能听见他哀叫；然而，如果他哀叫，想象力无论是进一步还是退一步表征，都只能看见他更加无奈却不那么剧烈的状态"(20)。莱辛在文章的其他地方写道，严格意义上讲，绘画是看得见的东西的艺术，意思是说，它是关于此刻的艺术，但是绘画能够通过所描绘时刻的意蕴延伸至过去和将来，借此将自己从唯一诉诸感官的艺术转换成了像诗歌那样诉诸想象的艺术。在衣服褶皱和拉奥孔面部所表征的不是停滞的时间，而是时间运动的虚拟化：时间流逝在可能性上孕育在耐人寻味的时刻，犹如橡树孕育于橡子之中。莱辛写道："用经院哲学的话说，图画中没有实际包含的东西在那里潜藏着。"

(100) 虽然诗歌的确能叙述，但绘画也是如此，当它叙述时，是以一种虚拟的模式，留下许多空白让阐释者填补。借用麦克卢汉两百年后提出的一对术语，我们可以说诗歌是“热”叙事媒介，绘画是“冷”叙事媒介。

我们快进到 20 世纪吧。19 世纪的技术爆炸产生了新的艺术媒介，摄影和电影，并且导致了一系列传输媒介的发展：留声机、电话、无线电、电视。大约在 1930 年，媒介这一术语进入了语言，用以指代传播渠道。20 世纪中叶发生了两大知识事件，改变了人文学科的路线，催生了当代媒介研究的诞生。第一件事就是所谓的人文科学中的语言学转向。在发现了费尔迪南·德·索绪尔的语言学理论之后，各个学科领域的学者们将语言学标榜为人文科学的“领航学科”，着手实现这位大师的预言，即语言学将很快成为总的符号科学的一部分。这门“科学”在法语中称“符号学”（semiology），将自己的任务设定为将索绪尔的语言符号概念拓展到所有的示意领域；于是，做符号学就成了坚持能指与所指关系的任意性，寻找关系系统——或曰差异的游戏——符号通过该系统获得其语音值或语义值。这一支脉最终导致了所谓解构主义、后结构主义，或简言之“理论，”即对表征进行批判，而表征很大程度上是在解读媒介过程中产生的：对德里达而言是书写语言 vs 口头语言；对巴尔特而言是广告 vs 摄影；对鲍德里亚和维利里奥而言是电视 vs 其他大众传媒；对德勒兹而言是电影。同时，该项目的主要美国分支被称作符号学（semiotics），同道者还有意大利学者兼小说家翁伯托·艾柯，依据的是 C. S. 皮尔斯的符号划分：象征、标志、图像。与法国同行不同的是，这一学派并不试图将语言学模式强加于非言语媒介之上。虽然在理论灵感上各有千秋，此两个学派突进了迄今仍被熟视无睹的示意领域，并将艺术媒介研究的焦点从阐释学问题“这部作品的意思是什么”？重新聚焦到更加技术化的问题：“它是怎么表达意义的？”或者“它如何运作的？”

第二个事件，主要同马歇尔·麦克卢汉有关（但是瓦尔特·本雅明和罗兰·巴尔特也对其发展做出了重大贡献），是媒介研究从美学、哲学、诗学中解放出来。这一解放意味着打破了精英文化与通俗文化之间的学术藩篱。在麦克卢汉看来，连环漫画、广告、报纸头版的构造和“高雅”文学作品一样值得做“诗学”分析。麦克卢汉是诡谲多变、句句箴言的思想家，钟爱玩弄语言游戏，多少预示着法国后结构主义理论，青睐双关、隐喻、戏仿乃至系统、线性

思维跳跃的恍然大悟。因此，今天人们大多将他的名字同可自由阐释的少数流行语联系起来，也就体现了诗学的以及哲学的正义，诸如“全球村”“热媒介和冷媒介”或“媒介即信息。”

虽然麦克卢汉的工作难以概括，但他自己对“媒介即信息”这一口号的诠释，可让我们管窥他对媒介研究贡献的性质与风格。在后现代时期，对该口号的阐释立马让我们想到自我指涉性，它充斥着先锋派艺术和通俗文化，可是麦克卢汉心中想的却是更加广阔的现象：“这场革命（即信息运动的电子模式）让我们无奈地陷入了对模式和媒介的研究，**视其为塑造和重塑我们感觉的各种形式**。这才是我一直说的‘媒介即信息’的原意，因为媒介决定了感知模式以及确定目标的假设矩阵。”（*Essential McLuhan* 188；笔者强调）在其《古登堡星云》（*The Gutenberg Galaxy*）一书中，麦克卢汉发展了这一思想，即媒介影响感知进而影响思维，通过将口头和书面交流与不同类型的脑部活动联系起来。在文字出现之前的社会中，口头交流依靠“声学空间”（acoustic space），声音从四面八方传来，所有感官都贡献信息。麦克卢汉将这种效应同右脑联系起来。随着书写技术的发明，重心转向了左脑：所有信息都通过线性扫描书本的视觉行为纷至沓来，一次一个字母[16]。这就是为什么印刷文化钟爱逻辑的、抽象的、克制的思想，牺牲了空间感知和艺术的、整体的、隐喻的、音乐类型的想象力。但是，电子媒介的发展向所有感官提供数据，麦克卢汉看见了机遇，来扭转他认为对人类思维而言的这种贫瘠趋势：“如今，共时电子流和不停交换信息的普遍环境，青睐右脑的感官偏好。第一世界自己逐渐地和第三世界一般见识了。”（*Global Village* 56）

对该公式的第二种诠释隐约以索绪尔的方式暗示着，媒介形成了一个紧密联系的系统，其中的各项元素通过与其他媒介的联系网络起作用。但是，这些关系并非纯粹差异性的，而是由肯定替代链条所构成：“任何媒介的‘内容’总是另一个媒介。书写的内容是言语，正如书面语词是印刷的内容，而印刷是电报的内容。且问，‘那什么是言语的内容?’必须回答，‘是思维的实际过程，它本身是非言语的’。”（*Essential* 151）或者进一步说：“电影的内容是小说或戏剧或歌剧。”（159）这一陈述可以理解为，书写不过是言语的转换，言语不过是思维的转换，如此等等。然而，这种阐释却是与麦克卢汉自己对其口号意义另一探讨相抵牾：“‘媒介即信息’因为正是媒介塑造并控制着人类联想和行

动的规模与形式。”（152）那么，既然媒介不能同另一媒介相互转换又如何能够形成另一媒介的内容呢？我的意见是，麦克卢汉自己的阐释应该依据 C. S. 皮尔斯的符号定义来做解读。按照皮尔斯的说法，符号是“任何可以决定其他事物指涉它自己所指涉的事物的其他事物（它的阐释因子），阐释因子本身反过来又成了一个符号，如此无限反复”（303）[17]。于是，从形式和文化方面“理解”媒介就是想起另一个媒介，它本身又得通过另一个媒介进行阐释。因为“阐释”总是部分适合，这种替换链条彰显了各个媒介的特殊性，远甚于否定他们的差异性。

麦克卢汉随意在新领域的犁沟里撒播了种子，有待更系统且直率的思想家来培育。沃尔特·翁，麦克卢汉曾经的弟子和同事，全面考察了从口头/听觉文化向书写/排版文化的过渡，及其对意识、感知、文化生活的影响。对本课题而言更重要的是，他通过研究语言的物质支持对叙事形式的影响，重新将媒介研究同文学理论结合起来。总结翁的看法：在三个领域可以感受到口头/书面的对比，即叙事的语用或文化作用、情节的塑造、叙事主题，尤其人物的呈现。在口头文化中，叙事被用作知识的唯一载体。故事涉及的是特殊事例，也就制约着所传输的知识种类：“口头文化无法生成（科学抽象的范畴），因而他们采用关于人类行动的故事来储存、组织、传播很多他们所知晓的东西。”（140）此外，通过创造一种社群意识，口头叙事“比其他文类更坚实而永久的凝聚思想。”（141）在讨论情节的形状时，翁从口头 vs 书面之间的对比方面重新诠释了亚里士多德所观察到的史诗同戏剧之间的差异。即使戏剧旨在口头表演，它也代表了书写一极：“古希腊戏剧……是完全受书写控制的第一种西方言语艺术形式。”（148）悲剧的书写起源解释了精心构思的张力升降，这在戏剧理论家称作“弗莱塔格三角”。这种结构化势必需要一种全面的情节概览，只有在书写情景下才有可能，这是因为（麦克卢汉未能看到）写作创造了一种空间，让作者摆脱了语言的线性桎梏。悲剧是自上而下地由作者建构，而史诗则是讲故事人自下而上地创作，积年累月，串联相对自主的插曲事件：“荷马或已听过几十名歌手吟唱几百首关于特洛伊战争的长短不一的歌曲，他有满腹经纶的插曲可以串接一起，然而，没有书写，就绝没有办法将之组织成一个严格的自然时序。”（143）“倘若我们将高潮递进的线性情节视为情节的范式，那么史诗就没有情节。长篇叙事的严密情节是随着书写而到来的。”（144）和珍

妮特·默里（Janet Murray）一样，我们不用否定史诗的情节，可以说口头史诗具有多重形式的情节：每次表演都带来一次特定的线性化，创造了一个不同的情节，至少在某种范围内。翁的“媒介决定论”也解释了小说的诞生，该文类的起源曾是文学批评家精意覃思的话题。“印刷……从机械上也从心理上将语词在空间锁定，由此建立了比（手稿）书写更牢固的封闭感。印刷世界诞生了小说，最终与插曲结构分道扬镳。”（149）在19世纪后，小说脱颖而出，在口头史诗的松散结构和戏剧高潮的严密组织之间寻求折中：这一中庸做法将书面创作中典型的全局模式扩展到史诗的各个维度。最后，在人物刻画方面，翁将口头叙事同“平板”人物联系起来，这类人物因“充分满足预期”而取悦读者（151）；书面叙事注重心理过程，结果创造了诡谲多变、心理复杂的个体——E. M. 福斯特所谓的“饱满”人物。

麦克卢汉和翁均预言说，“信息运动的电子模式”的来临将创造一个文化转折点。电子技术将挑战印刷作为大众传播渠道的至上地位，为同书写关联的线性思维模式另辟蹊径。翁想到的主要是电视、电台、电话，均为说话的扩散器，他将媒介史上的这一新阶段称为“二级口述形态”（secondary orality）。但是，到了20世纪80年代晚期，说话媒介就其新颖性而言已然为信息运动的数字方式所取代。计算机网络的发展逆转了麦克卢汉和翁所观察的趋势，在某种程度上成了二级识字素养：电子邮件、互联网聊天室（通过键盘打字进行聊天）、万维网，现在同电话、电台、电视竞争充当个人联系的方式，成为了解时事的方式。

尾随所谓数字革命而来的媒介爆炸极大地推进了媒介研究。不仅要考察全新的艺术媒介和传播模式——超文本、电脑游戏、艺术光盘、网页、电子邮件、聊天室、虚拟现实装置，以及所有依靠数字支持的媒介，而且还要重温旧媒介。这些旧媒介虽然并不生活在数字环境中，但因为开始利用计算机作为生产方式，也能够实现全新的效果。从戏剧到电影、从摄影到绘画、从建筑到音乐，几乎所有的“旧媒介”都有了新的数字孪生子，只不过这个孪生子是否算是自主媒介还有待商榷（按照本书的标准，如果在叙事表达性上举足轻重，那就可以算是）。此外，数字革命引入了新物种，它们在日渐被称作“媒介生态”的环境中为生存而竞争，由此旧媒介被置于不同的语境，无论是就其文化功能还是探究方式而言。为寻求比较的标准，比如，数字写作的研究返回到古籍抄

本，找寻到直到那时一直被想当然的特征：装订书籍相对于活页的优点；虽然多数印刷文本有线性阅读的规约，但可以随机翻至某一页；逃避脚注所提供的序列化阅读；索引作为“辅助导航”的重要意义——这个概念在超文本和万维网发展之前是不可思议的。

文学批评也不甘落后赶起了媒介潮流，开始注意20世纪的媒介增殖及其对文学想象的影响。领军人物有弗里德里希·基特勒（Friedrich Kittler）、约翰·约翰斯顿（John Johnston）、唐纳德·西尔（Donald Theall）、迈克尔·伍茨（Michael Wutz）、约瑟夫·泰比（Joseph Tabbi）——后两人编辑了文集《阅读很重要：新媒介生态中的叙事》（*Reading Matters: Narrative in the New Media Ecology*）——该学派致力于以下这些问题，诸如重估文学在变革的媒介环境中的作用（这个问题与迈耶罗维茨的“媒介理论”关注不谋而合）；分析不同的技术——手稿、打字机、文字处理器——如何影响了写作实践；描述现代与后现代小说家为模拟其他媒介资源而发明的新的叙事技巧。可是，在通过雅克·拉康、雅克·德里达、吉尔·德勒兹、菲利克斯·瓜塔里以及其他后现代思想巨擘的理论阅读文本的趋势下，“媒介生态”学派经常实践一种自上而下的思路，与本书的精神相悖：这里，从数据到理论的自下而上的运动优先于自上而下地应用现成的理论模式。

在我对媒介研究的综述中，最后一个地标将媒介生态隐喻——它本身也是麦克卢汉媒介网络远见的一个移位——发展成为对旧媒介和新媒介性质与历史的、迄今最为气势宏伟的叙述。这个地标就是杰伊·博尔特（Jay Bolter）和理查德·格鲁辛（Richard Grusin）的概念“再媒介化”（remediation）。他们将再媒介化界定为“新媒介重塑先前媒介形式时所遵循的形式逻辑”（273）。他们声称，任何媒介都是因力图矫正其他媒介的缺陷而发展起来的。因此，再媒介化是“媒介化的媒介化：每次的媒介化行为都取决于其他的媒介化行为。媒介总是不断地相互评论、复制、取代，这个过程是媒介不可缺少的。媒介需要通力合作才能发挥媒介的功能”（55）。按照他们的说法，这种替代链条不仅描述了媒介的发展，而且还描述了媒介的内在功能：“什么是媒介？我们提出简单定义：媒介就是再媒介化的东西。就是挪用其他媒介的技巧、形式、社会意义并试图以实在的名义来媲美或改造它们。”（65）这个定义里，诉诸现实成了终止条件，终结否则就会产生无限递归：开始是现实；然后媒介1试图将其

某些特征媒介化；媒介 2 将媒介 1 的缺陷再媒介化；如此等等。该定义所隐含的进程叙事显然更适合传输媒介而不是艺术媒介。鉴于“企及实在的欲望”被设定为在媒介化过程的驱动力（53），那么博尔特和格鲁辛提出的再媒介化的两个策略就莫名其妙了：一是直接性（immediacy），力图让媒介遁形；二是超媒介性（hypermediacy），“一种视觉表征风格，旨在提醒观众注意其媒介”（272）。超媒介性所隐含的不透明又如何帮助用户“企及实在”？——除非是媒介本身的现实？

尽管有这些保留意见，再媒介化概念仍然是媒介分析的一个强大工具。这一概念用途广泛——尤其就跨媒介叙事学关注领域中的问题设定而言。因此，我姑且列举再媒介化的一些可能的诠释，并将其转换成叙事学话题。在以下列表里，叙事含义或是作为示例提出，或是设定为研究选题。

1.“医学”再媒介化。发明一种媒介来克服其他媒介的局限。博尔特和格鲁辛的举例：“写作让言语更加持存”“超文本让书写更加互动。”（59）

叙事应用。电影通过让背景无限多变从而矫正了戏剧的空间限制。这种旅行自由对电影的主题内容及其表现技巧产生了什么影响？

2. 数据类型的技术支持发生的变化。例子：写作从手稿发展到打字机、从印刷机到文字处理器，或者从泥版文书到纸卷、抄本、电子数据库。

叙事应用。沃尔特·翁探讨的问题：这些变革如何影响了叙事情节？印刷机在小说的发展中起了什么作用？

3. 麦克卢汉的公式所捕捉的现象：“一个媒介的内容总是另一个媒介。”这一公式可以在字面上应用于口头表演的书面转录或者磁带。

叙事应用：探讨现实生活会话与小说对话呈现规约之间的差异。考察小说作为口头忏悔的情形（如加缪的《堕落》）。

4. 一个媒介接管另一媒介的社会功能。例子：电视取代电台成为主要的新闻来源，取代电影院成为影片传输的主要渠道。

叙事应用：当影片为电视而制作时发生了什么？电台和电视新闻节目的叙述有何差异？

5. 一个媒介在另一媒介里通过机械或描述手段进行表征。机械例子：绘画的摄影复制、经典影片的电视播出、所有艺术媒介的数字化。描述例子：音乐的言语唤起；故事或绘画的音乐描绘。

叙事应用：小说中的造型描述（Ekphrasis）（艺术作品的言语描述）；电影中的表演艺术或电视节目的表征（如《楚门的世界》）。

6. 一个媒介模仿另一媒介的技法。例子：照片的数字处理，运用“梵高”“莫奈”或“苏拉特”滤色镜。

叙事应用：小说中的电影或音乐技法；文学拼贴；电影中的画外音叙述。

7. 旧媒介吸纳新媒介的技法。例子：电影中使用数字特效。

叙事应用：数字处理对电影情节有什么影响？（可能的答案：舍弃心理剧走向动作片和奇幻片）

8. 将一个媒介插入另一媒介中。例子：绘画里的文本、电脑游戏里的电影剪辑；小说里的照片。

叙事应用：这些插入如何增强了作品讲故事的能力？

9. 从一个媒介到另一媒介的移位。例子（选自 Bolter and Grusin 273）：产品的商业“再利用”，比如，为迪士尼影片《狮子王》创作音轨 CD、百老汇音乐剧、星期六早报卡通，或一系列玩具和动作人物。

叙事应用：这是最为丰饶的研究领域：小说移植成电影、电影或电脑游戏的小说化、基于文学作品的电脑游戏（枪手爱丽丝）、故事的插图。[18]

跨媒介叙事：课题研究方案

怎么做媒介研究？又怎么做叙事媒介研究或跨媒介叙事学？这里，我要警告这个羽翼初丰的领域，目前有三个危险。第一是有这个诱惑，将个体文本的特质视为媒介特征。比方说，仅仅因为许多超文本作者受到后现代美学的影响，是否就意味着数字媒介内在地体现了这些思想且这种关系是必然的？既然媒介只能够通过个体文本来呈现自身，从文本搜集的观察过渡到描述媒介整体的原理，就是媒介研究的最大挑战之一。第二个危险是丽芙·豪斯肯（Liv Hausken）在本书结尾文章中所描述的媒介失明：为特定媒介（通常是小说）叙事研究而设计的概念，不分青红皂白地迁移到另一个媒介的叙事中。豪斯肯举的典型例子是为所有叙事设定的一个叙述者形象，包括模仿性媒介里实现的那些，如电影和戏剧。第三个警戒是我所谓的“激进相对主义”。它存在于这一信念中，即因为媒介是独特的，所以叙事学的工具箱必须为每一个新媒介从零开始重建。激进相对主义有两类盲区，其一是对叙事普遍之物置若罔闻。结

构主义提出的许多概念——譬如普洛普的功能、布雷蒙的模态、格雷马斯的符号矩阵——在符号学层面描述叙事，虽然这些概念主要在文学文本中进行了验证，但并不局限于言语叙事。激进相对主义还对这一事实熟视无睹，即不同媒介经常吸收共同的轨道或符号系统。印刷和电子写作可以依靠不同的物质支持，具有不同的可能性，但既然二者均涉及语言，也就有许多的共同属性。激进相对主义还禁止叙事学最富生产力的一个实践：概念从一个媒介到另一媒介的隐喻性迁移。兹举数例：视点、聚焦、摄影眼叙述、电影蒙太奇的光学观念为文学叙事提供了洞见，倘若将研究者的分析工具严格限制在基于语言的概念上，便无法获得这些洞见。隐喻性借用是音乐叙事研究的标准做法，恰是因为音乐叙述本身就局限于隐喻模式（当然，若添加语言轨道则另当别论）。

在媒介失明和激进相对主义之间有余地做多样化的研究方案。我将方案设想如下（列表中的每个条目后附有探讨该问题的论文作者的名字）。

1. 批判为文学而提出的叙事学模型；评价其范畴在书面语言之外的媒介的适用性；若有必要，改编这些工具或提出新的工具。（阿尔瑟斯、波德维尔、卡塞尔和麦克尼尔、豪斯肯、赫尔曼）

2. 界定非言语媒介讲故事的条件。（斯坦纳、塔拉斯蒂、本书导论）

3. 对“叙事性的模式”进行目别汇分。（本书导论）

4. 辨别并描述某一媒介所独有的叙事文类、手法、问题。（杨、弗利兰）

5. 探讨再媒介化现象，尤其从一个媒介到另一媒介的叙事转移问题。（艾略特、斯坦纳）

6. 探讨“媒介 x 能做而媒介 y 不能做的”并追问媒介如何拓展其局限。（隐含在多篇文章中，如斯坦纳、尤尔特、艾略特、拉比诺维茨）

7. 研究“多媒体”媒介中各个轨道对叙事意义的贡献。（卡塞尔和麦克尼尔、拉比诺维茨、尤尔特）

8. 追问是否特定媒介的属性促进或妨碍叙事性。（瑞安、阿尔瑟斯、卢侬菲尔德）

本书的组织反映了两个选择：第一，文学叙事，或许是叙事性的最充分形

式，并没有特辟一章专门对待，相反，却是整个文集的隐含的参考框架——测量其他媒介叙事潜力的标准。叙事的文学显现太过纷繁芜杂，无法在两三篇文章中恰当论述。第二，本书并没有通过单篇论文呈现尽可能多的媒介，以免给读者造成所选进路的权威性和无异议错觉，相反，将所涉范围限制在五个领域——面对面叙事、静止图片、动态图片、音乐、数字媒介——目的是通过一组文章来呈现这些领域。遗珠之憾是，这种做法排除了各种表演艺术——戏剧、哑剧、芭蕾——但是，这样做也能够让特定领域里不同的甚至对立的立场发出声音。

无论我们称其为"叙事媒介研究"还是"跨媒介叙事学，"跨越媒介的叙事研究这一项目能够让关于媒介和叙事的认识相得益彰。本书聚焦叙事性，媒介研究可由此得到一个比较点，揭示个体媒介的特异资源和局限，这比单个媒介研究更有效率，而叙事学作为迄今主要关注文学虚构的事业，也可以通过思考非言语形式的叙事，得到反思其对象并焕发新生的机遇。

（张新军　译）

注　释

感谢戴维·赫尔曼和丽芙·豪斯肯对本导论初稿提出了宝贵意见。

1. 这是西摩·查特曼的翻译，见 *Story and Discourse*，20. 原文是："La structure [d'une histoire] est indépendante des techniques qui la prennent en charge. Elle se laisse transporter de l'une *à* l'autre sans rien perdre de ses propriétés essentielles：le sujet d'un conte peut servir d'argument pour un ballet，celui d'un roman peut être porté *à* lascèneou*à* l'écran，on peut raconter un film *à* ceux qui ne l'ont pas vu. Ce sont des mots qu'on lit，ce sont des images qu'on voit，ce sont des gestes qu'on déchiffre，mais travers eux，c'est une histoire qu'on suit，et ce peut être la même histoire."

2. 那些专门论述普遍之物的语句可能例外，如"人终有一死"。

3. 这种形式刻画是在《故事的语法》中提出的。普林斯在《叙事学词典》中提出如下非形式释义：最简故事是"一则叙事，只讲述两个状态和事件，满足条件：（1）一个状态在时间上先于事件且事件在时间上先于（并导致）另一个状态。（2）第二个状态构成对第一个状态的逆转（或改进，包括'零'改进）"。普林斯举的例子是："约翰很高兴，然后他看见了彼得，结果他不高兴了。"（53）普林斯还承认最简叙事："只表征单个事件的叙事：

‘她开门’。”（52）然而，在认知主义框架中，最简叙事和最简故事之间的差异不复存在，因为阐释者会把“她开门”这一陈述合理解释为一个状态（门关着）—事件—状态结束（门开了）的序列。在普林斯的模型中，可以通过嵌入或串联来组合最简叙事，从而生成更加复杂的叙事。

4. 戴维·赫尔曼提示我们说，连环漫画和电影已经发明了一些视觉手段来表示某插曲事件缺乏现实性：比如，在漫画中，不同颜色的帧表明图片的内容理应被看作仅仅是人物的想象；电影里，焦点渐失或画面抖动可以将我们导入一个替代性可能世界。但是，如果说这些手法是视觉的，严格地讲，却不是图片的——它们创造了一种任意代码，类似语言那样，却没有以图像的方式来表达现实的缺乏。

5. 关于这一研究的综述，参见艾伦·艾斯洛克（Ellen Esrock），*The Reader's Eye*，chaps. 4—5.

6. 艾伦·艾斯洛克以下面的措辞道出了这一困境：“人们看着莫奈的睡莲画作，这是一个视觉刺激，要处理这一体验，观众可以创造一个睡莲的视觉意象，因此采用的是视觉代码，或者赋予图像以某种语词似的属性，诸如‘椭圆形、边缘模糊、蓝绿色’，于是采取的是言语代码。同样，这两种代码可以通过言语材料来实施。人们处理‘一簇水仙’这一语句，可以形成一个关于光场闪烁的心理意象，或者形成某种对语词意义的言语—抽象的表征，这些语词意义同黄花地有关。”（96）关于言语编码，我想补充的是：人们可能记住确切的词语及其意义，或者只存贮艾斯洛克所谓的“语词意义的言语-抽象的表征”。这就是我所说的“命题”。

7. 波德维尔也表示有小说的模仿理论和电影的讲述理论（3）。对小说家的通常建议是“展示，不要讲述”，这显示了对模仿模式的偏好，而试图在任何类型的电影中定位叙述者，则构成了讲述进路。

8. 如梅茨和查特曼如是假定。

9. 将能动性赋予无生命的客体的叙事例子有，数学家基斯·德夫林（Keith Devlin）对自己领域的描述：“数学家应付一批对象——数、三角、群、场——并追问对象 x 和 y 之间是什么关系？如果 x 对 y 这样做，y 会对 x 回做什么？它有情节，有人物，有关系……凡是肥皂剧有的，它都有那么一点。”引自 *Denver Post*，January 9，2001，2A.

10. 建筑作为“叙事艺术”的思想是 Celia Pearce 提出的，见 *Interactive Book*，25—27.

11. *Webster's Ninth New Collegiate Dictionary*（Springfield MA：Merriam—Webster，1991）.

12. 这些规则在 20 世纪已经松动。

13. 第一个数字指文本出现在亚里士多德《诗学》的章节，第二个数字指引用译本的

页码。

14. Medium（媒介）显然是译者引入的一个术语，因为词根是拉丁语而非希腊语。其他译者（如牛津版的 I. 拜沃特）采用的是 manner（方式）。希腊文本是“he gar ton en heterois mimeisthai e to hetera e to heteros”，对 hetera（其他）一词添加了不同的词尾，以此表明三种差别。字面翻译应该是：“因为（它们的不同）在于用不同的事物（=媒介）进行模仿或者模仿不同的事物（=对象）或者通过不同的方式（=模式）进行模仿。”用 medium 来翻译“用不同的事物”同媒介作为物质支持的概念一脉相承（感谢辛西娅·弗利兰如是廓清）。

15. 我用“拉奥孔”指莱辛的著作，《拉奥孔》指雕塑作品，拉奥孔指希腊人物。

16. 既然麦克卢汉将视觉性等同于字母符号的线性扫描，他就不用费心将绘画、电影、电视之类的媒介划归非视觉范畴：“这是混淆电视和电影形式的一个隐忧。比如，乔伊斯通过仔细分析认识到电视是‘非视觉的’。”（致唐纳德·西尔的信，转引自 Theall 219）

17. 括号里的数字指皮尔斯文本中的段落，遵循引用皮尔斯的标准方式。

18. 5、6、8、9 的情况是近来以媒介互涉（intermediality）之名开展的研究对象。维尔纳·沃尔夫（Werner Wolf）对此概念范围内的所有现象给予了详细的分类。沃尔夫的媒介互涉概念也包括难以纳入博尔特和格鲁辛再媒介化理论的一个现象：某一艺术形式中存在多重符号渠道和感官渠道。

参考文献

Aristotle. *Poetics*. Trans. and intro. Malcolm Heath. London：Penguin Books，1996.

Baudrillard，Jean. *Simulacra and Simulations*. Trans. Sheila Faria Glaser. Ann Arbor：University of Michigan Press，1994.

Ben-Amos，Dan. “Analytical Categories and Ethnic Genres”. *Genre* 2（1969）：275—302.

Bolter，Jay David，and Grusin，Richard. *Remediation*：*Understanding New Media*. Cambridge：MIT Press，1999.

Bordwell，David. *Narrative in the Fiction Film*. Madison：University of Wisconsin Press，1985.

Bordwell，David，and Thompson，Kristin. *Film Art*. New York：McGraw Hill，1990.

Bremond，Claude. *Logique du récit*. Paris：Seuil，1973.

Brooks，Peter. *Reading for the Plot*. New York：Random House，1984.

Bruner，Jerome. *Actual Minds*，*Possible Worlds*. Cambridge：Harvard University Press，1986.

Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1978.

Chatman, Seymour. *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1990.

Esrock, Ellen. *The Reader's Eye: Visual Imaging as Reader Response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994.

Fludernik, Monika. "Genres, Text Types, or Discourse Modes? Narrative Modalities and Generic Categorization." Style 34.2 (2000): 274－292.

Gibson, J. J. "The Theory of Affordances". *Perceiving, Acting, and Knowing*. Ed. R. E. Shaw and J. Bransford. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1977.

Herman, David. "Parables of Narrative Imaging." *Diacritics* 29.1 (1999): 20－36.

Herman, Darid. *Story Logic*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2002.

Innis, Harold A. *Empire of Communications*. Toronto: University of Toronto Press, 1972.

Johnston, John. *Information Multiplicity: American Fiction in the Age of Media Saturation*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1998.

Kittler, Friedrich A. *Literature, Media, Information systems*. Ed. John Johnston. Amsterdam: G+B Arts, 1997.

Labov, William. *Language in the Inner City: Studies in the Black English Vernacular*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972.

Lessing, Gotthold Ephraim. *Laocoön: An Essay on the Limits of Painting and Poetry*. Trans. and intro. McCormick, E. A. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1984.

McLuhan, Marshall. *Essential McLuhan*. Ed. Eric McLuhan and Frank Zingrone. New York: Basic Books, 1996.

McLuhan, Marshall, and Powers, Bruce, R. *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the Twenty first Century*. Oxford: Oxford University Press, 1989.

Metz, Christian. *Film Language. A Semiotics of the Cinema*. Trans. Michael Taylor. Oxford: Oxford University Press, 1974.

Meyrowitz, Joshua. "Medium Theory". *Communication Theory Today*. Ed. David Crowley and David Mitchell. Stanford CA: Stanford University Press, 1994. 50－77.

Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.

Ong, Walter J. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London: Methuen, 1982.

Pearce, Celia. *The Interactive Book: A Guide to the Interactive Revolution*. Indianapolis: Macmillan Technical Publishing, 1997.

Peirce, Charles Sanders. *Collected Papers*. Vol. 3. Ed. C. Hartshorn, P. Weiss and A. W. Burkes. Cambridge: Harvard University Press, 1931—1958.

Prince, Gerald. *A Grammar of Stories*. The Hague: Mouton, 1973.

Prince, Gerald. *Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1987.

Richardson, Brian. "Recent Concepts of Narrative and the Narratives of Narrative Theory". *Style* 34. 2 (2000): 168—175.

Ricoeur, Paul. *Temps et récit*. 3 vols. Paris: Seuil, 1983, 1984, 1985.

Rimmon-Kenan, Shlomith. "How the Model Neglects the Medium: Linguistics, Language, and the Crisis of Narratology". *Journal of Narrative Technique* 19. 1 (1989): 157—166.

Searle, John. Speech Acts. London: Cambridge University Press, 1969.

Searle, John. "The Logical Status of Fictional Discourse". *New Literary History* 6 (1975): 319—332.

Sturgess, Philip J. M. *Narrativity: Theory and Practice*. Oxford: Clarendon Press, 1992.

Talmy, Leonard. "A Cognitive Framework for Narrative Structure". *Toward a Cognitive Semantics*. Cambridge: MIT Press, 2000. 2: 417—482.

Theall, Donald. *Beyond the Word: Reconstructing Sense in the Joyce Era of Technology, Culture, and Communications*. Toronto: University of Toronto Press, 1995.

Theall, Donald. *The Virtual Marshall McLuhan*. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2001.

Turner, Mark. *The Literary Mind*. Oxford: Oxford University Press, 1996.

Virtanen, Tuija. "Issues of Text Typology: Narrative-A 'Basic' Type of Text?". *Text* 12. 2 (1992): 293—310.

Wolf, Werner. *The Musicalization of Fiction: A Study in the theory and History of Intermediality*. Amsterdam: Rodopi, 1999.

Worth, Sol. "Pictures Can't Say Ain't". *Studies in Visual Communication*. Ed. and intro. Larry Gross. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1981.

Wutz, Michael, and Tabbi, Joseph. *Reading Matters: Narrative in the New Media Ecology*. Ithaca: Cornell University Press, 1997.

第一编　面对面叙述

面对面叙述：这一措辞和口头讲故事差不多同义，但也不完全同义。随着电话、电台、电视的发明，现代技术已经将口头性和共现性拆卸开来。沃尔特·翁（Walter Ong）所说的二级口头性的渠道大多都缺乏叙述者和听众之间的现场互动，而这在一级口头性中却是屡见不鲜。因此，“口头叙事”这个标签不足以捕捉面对面叙述的两个本质属性。第一个属性是互动性（interactivity）。当今时兴的是赞颂数字媒介的互动叙事性，然而，在口头叙述者让自己的故事适应观众的特定需求的自由度方面，再多的超级链接都无法与之媲美。在会话语境中，文本并不是传递给接受者的现成品，而是在讲故事活动的实时过程中通过对话动态建构的；叙述者要回应各种输入：来自听众的问题、插嘴、请求解释、笑声、支持性的声音、面部表情等。同样的流动性也是叙述者和听众之间的关系特征。既然面对面互动不断地重新协商（renegotiate）参与者的角色，每个听者在原则上都是一个潜在的故事讲述者。第二个区别性属性是麦克卢汉在《全球村》（1989）中所称的“声学空间”的多渠道维度：面对面讲故事不只是对基于句法和语义的语言的纯粹心理体验；它还是一种身体表演，通过手势、面部表情、语调等来创造意义。电话可能和面对面讲故事共享互动性，电视可能仿效面对面叙述的渠道多样性，但是，只有面对面叙述同时呈现了这两个特征。

早期的叙事学——指与热奈特、托多洛夫、巴尔特、格雷马斯、列维-施特劳斯、普洛普这些名字相关的研究工作——过于专注叙事作为共时结构的思想，结果对叙事从会话语境中浮现的力学没有多加重视。结构主义叙事学研究口头叙事文类，图的不是其交易性质，而是因为，同复杂的文学文本相比，这些文类提供了关于叙事示意基本结构的更纯粹的例子。无论是列维-施特劳斯

从亲属结构方面分析俄狄浦斯神话、格雷马斯以符号矩阵图解民间故事、还是普洛普将俄罗斯童话切分成叙事功能，结构主义对口头叙事的兴趣唯一聚焦故事层面，遗漏了话语策略。直到美国语言学将研究范围从句子拓展到更大范围，如文本、话语、会话，面对面口头叙事的动态建构或可称“施为维度”才开始引起注意。社会语言学家威廉·拉波夫厥功至伟，他研究了内城的非裔美国人社区的语言使用，论证了会话故事讲述同“高雅”文学叙事一样是精雕细琢，毫不逊色。拉波夫认为，会话故事讲述的成功——即表达意旨的能力——不仅取决于主题素材的绝对可述性，而且主要取决于说话人通过恰当的小句使用展现叙事内容的能力，这些小句履行了模式精细的修辞功能：摘要、评价、突出或提供恰当的尾声。在这些学者的引领下，德博拉·坦嫩（Deborah Tannen）、德博拉·希夫林（Deborah Schiffrin）、哈维·萨克斯（Harvey Sacks）、利维亚·波兰尼（Livia Polany）——仅举数人，对会话故事讲述的研究迅速绽放成另一种叙事学。但是大部分的文学批评家过于关注结构主义和后结构主义，结果未能注意到这一发展。多年以来，叙事的文学与社会语言学分支并驾齐驱，素昧平生却其乐融融。

尝试弥合这两个传统的第一位文学学者是玛丽·路易斯·普拉特（Mary Louise Pratt）。在其开创性著作《走向文学话语的言语行为理论》（1977）中，她抨击了将诗歌（文学）语言同日常语言极端对立的形式主义教条，论证了拉伯夫的会话故事讲述模型在一些文学叙事中的可应用性。这本书激起了一股浪潮，将文学文本同一鸣惊人的“自然话语”联系起来。普拉特把小说设想为对非虚构文类的虚构模仿，如他人传记、自传、历史、日记、诗歌的注解版（纳博科夫的《微暗的火》），或者简单称之为“叙事展示文本”（narrative display text）（普拉特的这个术语指意旨在其可述性的会话叙事）。普拉特宣言书出版后次年，芭芭拉·赫恩斯坦·史密斯（Barbara Herrnstein Smith）在其《在话语的边缘处》一书中，将诗歌描述为对“自然”（即会话）言语的模仿。迄今，将文学叙事与口头叙事研究整合成一个综合模型，最意气风发的尝试是莫妮卡·弗鲁德尼克（Monika Fludernik）的《走向“自然”叙事学》（1996），但是，题名中的引号却标志着开始怀疑自然话语的概念以及对文学叙事的无差别可应用性；因为，凭借全知叙述、意识流、不同情节线之间来回跳转、拼贴技法、打乱自然时序、对事件的省略表征，大部分小说偏偏就不是模仿“对过

去事件的自然口头叙述”[这是弗鲁德尼克对“自然”叙事的界定(71)]。即使小说公然模仿口头讲故事，这种模仿也从未贴近能够愚弄读者以为文本是口头话语的真实转录。倘若“对过去事件的自然口头叙述”确立了自然性的标准，那么所有的小说皆为矫揉造作，口头叙述的许多情况亦是如此：反复排练的笑话、演奏史诗诗歌、电台或电视广播中的现场事件报道。

整合的叙事理论如何摆脱进退维谷的境地？既不能让文学与口头叙事完全脱节，又不能相互化简成对方？在“故事的原则与参数：走向跨媒介叙事学的几个步骤”一文中，戴维·赫尔曼考察了需要做些什么才能为他在《新叙事学》导言中所称的“经典”叙事学装备一个工具箱，这个工具箱能够描述口头和书面叙事的差异与相似。他的研究形式是比较具有共同主题的口头叙事和书面叙事：一个是北卡罗来纳一位妇女向采集语言数据的访谈人讲述的变形幽灵的故事；另一个是弗朗茨·卡夫卡的经典小说《变形记》。赫尔曼将口头—会话叙事与书面—文学—虚构叙事之间的对比的重要性问题看作叙事的媒介依存性这个更大问题的一部分。赫尔曼文章的开头综述了关于特定故事从一个媒介迁移到另一媒介的可能性的各种叙事学立场。综述以对话的形式呈现。正命题主张叙事是独立于媒介的；反命题声称不同媒介的叙事互不兼容；综合命题将叙事的媒介依存性视为一个程度问题。综合命题是唯一捍卫“跨媒介叙事”研究的概念。三个立场的核心是经典叙事学的故事与话语区分：正命题对其有限性想当然，反命题否认它，综合命题重新肯定它。[1]赫尔曼隐含地将故事讲述行为视为“用于建构故事的一套提示的组织”(Bordwell 62)，他的叙事研究进路为大卫·波德维尔在本书的稿件中所勾画的功能主义项目提供了具体实施办法。为了评估口头叙事与文学叙事的相似与差异，赫尔曼考察了一套共同的叙事功能如何在其两个例子中得以实现的：叙事如何表征空间？叙事如何实施时间排序？叙事如何向人物(即施事者、受事者等)赋予行动元角色？叙事如何将其故事世界锚定在特定的阐释语境中？

凯瑟琳·杨(Katherine Young)的总体研究以及本书中的文章，是关于面对面讲故事的互动本质的迄今可以发现的最为有力的论述。《饰边：会话叙事现象学的框架与边界》一文中，杨将这种互动性形容成框架的描绘与边界的交叉。所有媒介中均出现了从其语境给叙事加框的问题，但是框架通常是通过静态手段一劳永逸地建立起来的，手段有报纸文章的栏目与标题、绘画的画

框、标志故事片的开头和结尾的视听手段、书籍的封面。只有在会话中，才必须把叙事从属于同一媒介的稳定信号流中分离出来，只有在会话中框架才是在叙事施行中实时建构的。通过一个大胆的空间模型来描述会话的时间流动，杨把叙事看作会话领域的"飞地"。既然会话参与者不会轻易把发言权长时间地让给一个说话人，这些飞地之间的边界就必须不断地被捍卫或重新协商。在非正式会话的语境中参与讲故事活动，就是在叙述者的指导下，但也通过其他参与者的倡议，在三个同心圆的语义域中你来我往地运动：故事世界（tale world)、故事领域（story realm)、会话的无界领域，前二者均为界限分明的领地。杨令人信服的证明，正是加框手段的功能，如序言和尾声、开场和收场，或开头和结尾，标记了这些领域的边界，并促进了它们之间交叉的危险运行——危险是因为听众的兴趣和注意力必须被重建，或者必须同焦点、话题或说话人的变化相统一。

杨聚焦纯粹言语信号，这些信号将会话讲故事结构成不同的层面——她所谓的"叠层"（laminations）——而卡塞尔和麦克尼尔（Justine Cassell and David McNeill）的文章"手势与散文诗学"则显示了面对面叙述的其他渠道在给这些层面加框方面的重要性。一个媒介或符号体系的叙事潜力，同其条例清楚的句法学和语义语义学的发展能力成正比。卡塞尔和麦克尼尔论证道，面对面叙述的视觉渠道受足够精细的语法制约，来接管或辅助重要的叙事功能。该文将不同受试者对傻大猫和翠迪鸟卡通片的口头重述作为数据，区分了手势的四个符号类型：拟像（iconics，手势描绘叙事行动)、隐喻（metaphorics，手势展示语言的内在隐喻喻体，诸如模仿固体客体的转移来宣布要传递一个故事)、节拍（beats，手势指示话语结构，诸如引入新人物或总结情节)、抽象指示（abstract pointing，指示语指向叙事世界里的客体，这些客体没有客观在场)。这种手势分类能让故事讲述者实施令人惊异的多样化叙事功能；显示叙述者是以自己的声音说话、还是在模仿人物说话；标记叙述者视角（即显示叙述者在故事世界中处于哪里)；图解情节，即勾画人物在故事世界里的运动；模仿行动，将卡通的视觉人物再媒介化；进出故事世界，从叙事本身到元叙事或副叙事立场的移动。通过有效回收利用经典叙事学的声音、视角、叙事层次概念，卡塞尔和麦克尼尔的文章会让那些因文学叙事学而扬名的学者感到释然，因为将叙事分析拓展到讲故事的言语渠道之外，并不需要

从零开始。

（张新军　译）

注　释

1. 杰拉德·普林斯通过与话语的系统对照来界定故事："叙事的内容层对立于叙事的表达层或话语；叙事的'什么'对立于'如何'；被述对立于叙述；虚构对立于叙述；叙事中表征的存在物和事件。"（*Dictionary* 91）

参考文献

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

Fludernik, Monika. *Toward a "Natural" Narratology*. New York: Routledge, 1996.

Herman, David. "Introduction: Narratologies". *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Ed. David Herman. Columbus: Ohio State University Press, 1999.

McLuhan, Marshall, and Powers, B. R. *The Global Village: Transformation in World Life and Media in the Twenty-first Century*. New York: Oxford University Press, 1989.

Pratt, Mary Louise. *Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse*. Bloomington: Indiana University Press, 1977.

Prince, Gerald. *Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1987.

Smith, Barbara Herrnstein. *On the Margins of Discourse: The Relation of Literature to Language*. Chicago: University of Chicago Press, 1979.

1. 走向跨媒介叙事学

戴维·赫尔曼

(David Herman)

忠实其结构主义遗产，诸如早期的罗兰·巴尔特等叙事学家试图将语言学当作一门“领先的科学”（pilot-science），旨在开发分析故事的新的（和革命性的）技术。因此，在1966年“叙事结构主义分析导论”一文中，巴尔特把话语设想为第二语言学（一种超越句子的语言学）的对象，叙事只是被视为该语境中“便于考虑的习语”之一。然而，叙事理论史上的一大反讽是，叙事学家试图按照语言研究的结构主义进路来阐述这个第二语言学，但这一进路在更广泛的语言探究语境中已经被证明捉襟见肘（参见 Herman，“Sciences”）。值得注意的是，结构主义试图建立话语语言学，依据的模型却无法解释更大的、超句子的语言单位的复杂性。更有甚者，在建立叙事学领域时，巴尔特、热拉尔·热奈特、A. J. 格雷马斯和茨维坦·托多洛夫之类的理论家主要聚焦于文学叙事，将之同日常的故事讲述实例相对立。巴尔特在他的“导论”中引用了弗莱明的詹姆斯·邦德系列小说；热奈特、格雷马斯、托多洛夫采用了普鲁斯特、莫泊桑和薄伽丘作为他们的示范文本（tutor texts）。这就产生了第二个重大历史反讽。结构主义叙事学的基础文献之一是弗拉基米尔·普洛普对根植于口头传统的民间故事的调查。但是，结构主义者忽视了（更不用说标记）普洛普思想的适用局限，试图将为民间故事有限语料库设计的工具拓展到所有的叙事中，包括复杂的文学文本。结果成为一种支持各类叙事研究的方法，无关起源、媒介、主题、声誉或文类（genre），但缺乏概念性和方法论的资源来支撑其对概括性的主张。

与此同时，在巴尔特的“导论”发表一年后，追随英美传统的威廉·拉波

夫（William Labov）和约书亚·沃尔齐茨基（Joshua Waletzky）发表了一篇开创性的文章，勾画了会话叙事分析的社会语言学进路。[1]这一进路派生于并反馈到结构主义叙事学家几乎闻所未闻的语言研究传统。以个人经历叙事为中心，拉波夫和沃尔齐茨基的模型激发了广泛的研究计划，至今仍然为各类研究者所追求（参见 Bamberg 的综述）。拉波夫和沃尔齐茨基 1967 年发表的文章（以及拉波夫 1972 年发表的后续文章）建立了一套术语用于标注个人经历叙事组成部分（摘要、定向、复杂化行动、评价、解决、尾声）。文章还识别出了每个组成部分中常常浮现的小句-句子层次的结构，这意味着故事接收者会监控话语中的标记，以便能将所说内容"切割"（chunk）成叙事模式中的各种单元（units-in-a-narative-pattern）。例如，在陈述语气中含有过去式动词的小句很可能出现在叙事的复杂化行动中（也就是说，是其一个可靠的指标），而故事讲述者的评价则偏离该基准（baseline）句法，其标记状态用于指示叙事意旨，即其讲述的原因。在更加一般的意义上，拉波夫模式为进一步探究面对面讲述的叙事的语言学和互动侧面奠定了基础。会话叙事的确包含了小句、句子和话语层面的特征，但它们也被锚定在（anchored in）语境中，在此语境中，讲述者必须有一个（可识别的）意旨，否则就会被忽略、被阻断或更糟（参见 Goodwin 239—257）。

然而，虽然社会语言学进路牢固地锚定在研究自然语言数据的经验模式中，但这一进路也缺乏可总结性。该模式最初是用于访谈中引起的叙事，但它显然无法描述和解释见于书面叙事的更复杂的结构，尤其是文学叙事。一方面，正如热奈特在《叙事话语》中对普鲁斯特的精彩讨论所娴熟展示的那样，文学叙事典型地依靠闪回、预叙、停顿、省略、重复、压缩和其他时间扭曲（time-bending）策略，拉波夫的叙事定义："通过将小句的言语序列和实际发生事件序列相匹配从而重现过去经历的方法。"（370）不能捕捉到这些策略。此外，玛尔格林（Uri Margolin）注意到当代文学作品中同步叙述和前瞻叙述（simultaneous and prospective narration）的兴起，揭示了回溯叙述（retrospective narration）只是更大的叙事可能性系统中的一个选择而已。其结果是，在文学语境中，很难坚持说含有过去时指示动词的子句是未标记的叙述单元，作为测量标记（即，评价性的或指示意旨的）句法的基准（参见 Herman，"Socionarratology"）。就这一点而言，一些先锋派文学叙事刻意强调

了其明显的无意旨性，给读者努力弄清楚讲述原因设置了障碍。一般来说，在面对面交流语境中，是故事讲述者承担评价职责，但是在实验文学小说中，评价的责任通常会从讲述者转移到解释者身上（详见 Part 116；我在这里的讨论）。

这些初步的评述甚至表明，只有开辟不同学科传统间的交流途径，会话叙事与文学叙事之间的关系研究才能受益匪浅。近年来，除了一些重要的例外（如 Fludernik、Polanyi，and Tannen），故事的研究人员采取了上述两条路径中的一条——即持续研究叙事一开始就分道扬镳的二分法路径。其中一条路径贯穿了文学理论领域，包含的叙事在篇幅、文类和复杂性程度上有天壤之别。另一条途径则将研究者引向日常交流环境中故事的自然主义使用。这里遭遇的叙事，虽然没有文学意义上的艺术性，但却巧妙地适应了面对面互动的生态学。其语言和副语言信号的瞬间波动，必要的话轮转换，以及欧文·戈夫曼（Ervin Goffman）所谓的对致谢、争论、疏忽和肯定过程中的礼节性限制，使故事成为互动礼节的一部分，这种礼仪生成了一整套的面子威胁和面子挽救的潜在行为。本文其余部分力求为这两条路上研究人员创造对话机会，两者之间的确切关系尚未明确。我的一个指导假设是，这两条路线穿过相同风景的不同区域，有些区域更加偏远，但没有远到无法进行区域间的交流。

以下行文中我先探讨三个论点，涉及更普遍的问题，即会话叙事与文学叙事之间的关系可以被视为一个特殊案例。更普遍的问题可以作为一个问题提出——叙事与其媒介（包括口语和书面语）之间的关系是什么？——每个论点都构成了探讨该问题的一个策略。冒着过于简单化的危险（更不用说可预测性了），我将这三个论点以类似辩证法的形式呈现：正论、反论和合论（thesis, antithesis and synthesis）。正论形式有强弱，正论假设叙事是独立于媒介的，故事的本质属性在不同的表现形态中保持不变。反论认为故事从根本上依赖媒介，这就造成了口头会话叙事和文学叙事之间的基本区分——到了这一地步，故事的口头版本和书面版本根本不是“版本”，而是完全不同的叙事。合论则指出叙事之间的具体媒介差异是不平常的，但仅仅或多或少地牢牢地锚定在各自的媒介中；故事媒介之间的相互转换多少是可能的，取决于所涉及的特定形态。

在综述了之前与正论、反论和合论相关的研究之后，我要继续概述一个研究项目：它从合论中获得灵感，并将研究范式扩展到新的方向。特别需要指出的是，本文后半部分将概述我在其他著作（Herman，*Story* and“Story”）中

提出的“故事逻辑”（story logic）的整合研究进路。在我的提法中，故事逻辑既指故事所具有的逻辑，也指故事就是逻辑本身。故事具有逻辑，包括对“故事世界”中的环境、参与者、状态、行动和事件的编码策略，也就是说，在阅读或聆听叙事时，提示阐释者创造出的一种全面的心理表征。例如，事件之间的时间关系可以或多或少地被精确指定，而参与者可以被赋予各种角色（感知者、施事者、说话者等），参与者在空间中的情况可以通过选择不同的运动类动词（verbs of motion）来进行配置。但叙事本身也构成一种逻辑，是人类理解经验和组织互动的主要资源之一。第一种逻辑主要涉及作为产品的叙事，第二种逻辑涉及作为过程的叙事。尤其是故事是逻辑包含了叙事交流过程；问题的关键是人们在特定的交流语境中讲述和理解故事的方式，也就是说，叙事作为处于语境中的实践的部署方式。

通过描绘故事具有的逻辑和故事所是的逻辑，我比较和对比了一则会话叙事和一则文学叙事：其一是北卡罗来纳州的一个故事讲述者的异闻（附录中的转录），讲的是她祖父与一个变形怪的遭遇，这个变形怪从人变成松鼠又重新变成人；其二是弗朗茨·卡夫卡的“变形记，”是对另一种变形的文学处理，格里高尔·萨姆沙不可逆转地变成了昆虫。把这些叙事力图处理的这一问题作为常量——即那些经历了跨物种变形的人物——我探讨口头话语和书面话语的属性如何对这两个文本的故事逻辑产生影响。我的研究假设是，尽管不同媒介的叙事采用了叙事设计原理的共同原料，但采用的方式却是不同的、针对具体媒介的，或者说，采用的方式是由每一种媒介属性决定的某个范围。

正论：叙事是独立于媒介的

正论的强势版本认为，任何叙事的所有方面都可以转换成所有可能的媒介，这在叙事研究中并没有得到重视。但是弱势版本认为，叙事的某些方面是独立于媒介的，这构成了结构主义叙事学的基本研究假设之一。实际上，叙事学对“故事”和“话语”的区分——或换种说法，内容和方式，*fabula* 和 *sjuzbet*，被述和叙事——假定这些成对概念的第一项都是独立于媒介的，而第二项则依存于传递某个故事的特定媒介。正如克洛德·布雷蒙在 1964 年“叙述信息”（“Le Message Narratif”）一文中所说，“任何一种叙事信息（不仅仅是民间故事）……可以从一种媒介转移到另一种媒介而不失去其基本属

性：故事的题材可以服务于关于芭蕾的论述，小说的题材可搬上舞台或银幕，可以用言辞将一部电影复述给没看过的人”（转引自 Chatman，*Story* 20）。同样，在区分故事、文本（=话语）、叙述时，什洛米斯·里蒙-凯南将“‘故事’（刻画为）一系列事件，‘文本’（刻画为）对事件进行讲述的一种口头或书面话语”（3）。故事作为一种独立于任何媒介的心理建构，构成了“被述事件和事件参与者，被述事件是从它们在文本中的处置提炼出来、并以自然时序进行重构的”（*Narrative* 2）。

巴尔特在“导论”中重设了媒介独立性论点，他的方式显示出索绪尔-叶姆斯列夫的遗产。巴尔特注意到，从亚里士多德开始就存在着“对叙事形式的周期性兴趣，”巴尔特评论道：“新兴的结构主义竟然把这种形式作为其首要关注，倒也正常——结构主义的永恒目标难道不是通过描述语言（langue）来掌握无限的言语（paroles）？言语是语言的产物且从语言生成。”（80）与此有关的是，既然结构主义分析所针对的叙事语言并非“言说语言那个意义上的语言——不过经常以言说的语言为载体——叙事单位在实质上独立于语言单位”（91）。用叶姆斯列夫的话说，经典叙事学的标志之一是企图“从叙事内容的实体（substance）分离出一种形式，一种具体的叙事形式”（Rimmon-Kenan，*Narrative* 6）。因此，杰拉德·普林斯认为，由于叙事和非叙事可以围绕同一话题，并发展相同的一般主题，在内容方面的实体并不能界定叙事（“Aspects” 50-51；cf. Chatman，*Story* 22-26）。此外，由于叙事和非叙事都可以用同一种媒介来表达，所以表达方面的形式和实体都不能界定故事。相反，界定叙事的是内容方面的形式，也就是说，必须以某种方式对一系列（针对具体媒介的）提示进行结构化，才能对一系列叙事组织的（但非针对具体媒介的）事件参与者进行编码。

媒介独立的正论点带有自己方法论后果，实际上决定了什么算得上是可以用来说明叙事学理论的“数据。”比如说，故事独立于媒介的假设激发了普林斯用构建的例子来证明他关于叙事的主张（参见 Prince，*Grammar*，“Aspects”，and *Narratology*）。如果内容的形式是叙事分析的真正目标，那么涵盖叙事所处理的主题和思想的内容的实体就不那么至关重要了，而构建的例子可以用来提出一些主张，其效度和信度同基于自然发生的、口头或书面的叙事的主张等量齐观。然而，即使早期赞成故事独立于媒介的那些分析家，也仍然对涉及媒

介独立的程度颇为踌躇。例如，查特曼认为“叙事话语由一系列相联系的叙事陈述组成，其中‘陈述’完全独立于特定的表达媒介，”不存在故事在一种媒介相对于另一媒介的“优势显现”（*Story* 25，31）。话虽如此，他也承认“在表达时间概略的叙事内容上，言语叙事比电影叙事更得心应手，但后者更容易表现出空间关系”（25）。这些考虑最终诱使查特曼（“Directions”）质疑故事在印刷叙事和电影叙事中的自主性，鉴于到电影利用了两种信息渠道（视觉和听觉）而不是一种。事实上，对一些理论家来说，仅仅这类考虑就为反论提供了证据——即，叙事不仅仅是部分地或次要地依赖于其媒介，而是从根本上并主要地依存于媒介。

反论：叙事（从根本上）依存于媒介

反论背后的基本直觉是，每次复述都改变了所讲的故事，叙事的每次再现都改变了所呈现的内容。例如，在修正自己早期关于故事和文本之间关系的立场时，里蒙-凯南采纳了一个反证版本。“与其将语言贬到外部的或与叙事结构无关的位置”，她写道：“倒不如我们扭转视角，将其视为该结构的决定因素。”（“Model”160；笔者强调）现在，里蒙-凯南认为，叙事的符号形态，即叙事得以实现的媒介的性质，决定了特定情况下的文本与故事的关系（162）。援引C. S. 皮尔斯的符号理论，舞蹈为创造故事世界中身体运动序列和事件序列之间的象似性关系方面提供了可能性；书面叙事为创造语言单位和叙述事件之间的规约关系提供了可能；会话叙事则通过言说和手势为创造象似和规约关系提供了可能。此外，符号系统的决定叙事的力量来源于它们不仅是表达的媒介，而且是行动（互动）的资源（160）。因此，芭芭拉·赫恩斯坦·史密斯批判结构主义叙事学时，她的论述中洋溢着媒介依存性反论。她认为，故事总是被某个人向（另外）某个人讲述，应该被视为社会符号的交易（transactions），而不是惰性的、预先存在的结构。就此而言，叙事是行为，更是做事而不是事情，故事不可避免地在不同的讲述中以不同的方式展开。因此，从这个角度来看，关于自主的、不变的结构或曰“故事”的结构主义理论，标志着残留的柏拉图主义——一种前解构主义愿望，坚持认为流动的故事中有不变的本质（但参见Prince，“Narratology”167）。

研究口头话语和书面话语之间关系的语言学家，已经提出了同里蒙-凯南

和赫恩斯坦·史密斯相似的论调。例如，华莱士·切夫（Wallace Chafe）已经概述了说话和写作活动之间的差异，这反过来又意味着口头和书面的“文本”可能在对故事的编码方式上存在（里蒙-凯南意义上的）差异（41—50）。口头语言相对短暂，而书面语言则相对恒久、可传输；口头语言相对快速，而书面语言的生产则更加缓慢；会话往往是自发的，而写作通常是有意为之或“加工修饰”；口语为语言使用者提供最充分的韵律（音高、停顿、节奏和音色的变化等），而书面语言在这方面却贫乏窘迫。与此同时，会话分析或民族学方法论传统的理论家将叙事诠释为一种情境化的实践，所有的故事讲述行为都是为具体情况而量身定制的，它们也有助于构成具体情况（Schegloff；cf. Garfinkel）。换言之，从会话分析的角度来看，叙事是行为的片段，讲述者和接收者协同展示——以及创造——对互动环境的社会交际逻辑的理解。故事作为互动的成就也开启互动本身，必然特例化；因此，重述产生的并非同一故事的不同版本，而是在新的语境中的叙事。

如果正论难以说明讲述塑造叙事的方式，那么反论则力图刻画这么一种直觉，即故事具有“主旨要义”，在语境、风格、翔实程度等方面的剧烈变化中多少保持完好无缺。在近乎逐字的复述中，主旨具有高度的恒定性；但是，即使是最怪异的戏仿，其效果也取决于被戏仿的源文本和戏仿目标文本之间的共同之处（Genette，*Palimpsests*）。然而，合论在预测，到达一定阈值后，语境的变化将是如此极端，以至于形成不同的叙事；故事的主旨可能会在复述中丢失，复述又会逐渐变成另一则叙事的讲述。

合论：故事的媒介依存性是个程度问题

合论假设叙事媒介的差异（或多或少地）是梯度式的（gradient）而不是二元的（binary）（非此即彼），这表明故事为表现形态所塑造，但不为表现形态所决定。确切地说，合论把叙事理解不定型地锚定在表达媒介中，而媒介的特征则是不同程度的相互转换性。根据合论，就需要把查特曼所描述的印刷叙事和电影叙事的相互转换性制约置于一个更广泛的可类比的制约系统之中，包括那些影响英语语言叙事翻译成日语的制约；再如《伊利亚特》的哑剧表演；或者（注定失败的）销售《与安德烈晚餐》（*My Dinner with Andre*）的人形公仔，就像克里斯多弗·盖斯特（Christopher Guest）电影《等待古夫曼》

(*Waiting for Guffman*，1996）中所描绘的那样。

对叙事再媒介化（remedication）更广泛的制约体系进行考察，超出了本文的范围。[2]事实上，本文目的是刻画与口头叙事和书面叙事之间的共同性和差异性有关的部分体系——具体而言就是会话叙事、非虚构性的与虚构性的文学叙事。按照合论前提，已开展的研究工作为探讨制约系统相关领域已经提供了初始的切入点；反过来讲，有些研究人员认为口头叙事和书面叙事可以定位于一个连续体或标量范围上，而不是举例说明不同的范畴，他们既摒弃媒介独立性正论，又摒弃媒介依存性反论，更青睐某种版本的合论。[3]对于合论的支持者来说，尽管日常故事讲述和文学艺术之间存在着非平凡差异，但是，属于此二者叙事文本类型的实例却显示出相对较高的相互转换性。相比之下，其他实例则必须被划归为较低相互转换性的类别——例如，默片传达的叙事衬托下的歌剧叙事。

在（社会）语言学传统中，德博拉·坦嫩是提出了口头和书面叙事的标量模型（scalar model）为数众多的理论家之一（cf. Polanyi，"Literary"）。坦嫩表明，"与口头性（orality）有关的策略源自对说话者/写作者和观众之间的人际关系的重视，以及……与读写能力相关的策略源自对内容的关注"（"Introduction" xv）。于是，可以把叙事话语置于"一个口头/文字连续体上，更确切地说，相对关注焦点是人际参与 vs 信息内容的连续体"。（Tannen，"Oral/Literate" 15）坦嫩的连续统一体假设，在口头和书面叙事中存在着参与导向特征和内容导向特征之间的功能对等性，即相互转换性。因此，正如坦嫩（"Strategies"）所表明的那样，书面叙事中包含的以参与为导向的特征越多，其再媒介化口头叙事的功能方面就越成功。相关的特征包括高浓度的细节或意象；使用主动语态而不是被动语态；平行（即，类似列表）结构而不是嵌入或从属结构；使用故事世界参与者的直接引语。就此而言，坦嫩的立场和合论一致，因为他的立场的开始前提是，参与导向或者内容导向的特征分布塑造了所讲述故事的种类；将这些特征锚定在特定媒介中；然后探讨一种媒介何种程度上可以挪用或接近另一媒介的相关特征。坦嫩的思路可以被重新解释为，在跨越口头和书面叙事之间边界的两种特征的重新分布中，制约相对较少（且相对较弱）——边界必须被视为是可变的和开放的，而不是固定的和不可渗透的。

同样，在叙事学传统中，莫妮卡·弗鲁德尼克（Monika Fludernik）已经提出了一个基于合论版本的标量模型。弗鲁德尼克特别关注的是会话叙事和文学叙事，发现了将日常故事讲述中的叙事体验性前景化和现实主义与现代主义小说中突出叙述的体验模式相联系的连续体（*Towards* 92 / ff.）。此外，她还发现了一组源于自然叙事、进入许多当代小说的存留特征，包括对叙述者形象的使用，这个叙述者形象经常提供道德说教和评价性的评论；故事讲述者对故事世界参与者的移情认同与自我疏远；通过各种话语表现方式的模仿式人格化（57/ff.）。与坦嫩相似的是，弗鲁德尼克认为，跨越自然叙事和文学叙事的这些特征中存在的不是同一性，而是相互转换性。这并不是对所有叙事形态再媒介化过程的一般性主张，而是考察对两种特定形态中的突出特征在何种程度上功能对等。

本该清楚明了的是，推进合论将必然需要一个叙事分析的整合的跨学科进路——不仅要考虑文学和文化理论的发展，而且还考虑了其他相邻的研究传统的发展，包括语言学、民族志学、社会学和认知科学。本文接下来的部分，希望对这个重要的研究课题略尽绵薄。尤其是要探讨，为什么叙事的某些方面特别适合重新分布在口头和书面话语联系的连续体上，而其他方面则证实更抵制这种再媒介化。

拓展合论：会话和文学中的故事逻辑

我的合论拓展策略是：更详细地考察故事逻辑的一些支配原则，以及它们在媒介（本文以会话和文学叙事为例）中使用的参数。重申一下：在提到故事逻辑的时候，我的意思是说故事不仅有一个逻辑，而且也构成了一个逻辑，叙事不仅是各种符号结构，而且也是结构化的各种策略，因此还是领悟经验——即广义的解决问题的各种策略。我将依次探索故事逻辑的这些维度，研究它们在叙事中如何显现自身，这些叙事的人物经历了令人吃惊的、难以理解的变形。具体来说，卡夫卡《变形记》中对格里高尔·萨姆沙变成一只金龟子的记叙，以及 TS 关于变形松鼠/人的故事（见附录）[4]，均有彻底的变化过程在起作用。每个故事都呈现因果—自然时序的一个序列，其中人物具有杂交的身体形式，分别融合了人类的属性和昆虫与动物物种的属性。但是，这两种叙事除了使用不同的媒介之外，还存在文类差别：卡夫卡的文本明显是虚构的，而

TS 的故事则声称是事实（即使是超自然），叙述她祖父过去的经历。

然而，两个叙事的核心都是同一个问题——即如何理解人物成为不同物种成员的变形。由于叙事是构建因果-自然时序模式的首要资源——亦即不仅按时间接续而且按因果关系将系列事件联系起来——因此对人物变形的解释问题似乎是故事最理想的问题类型。但是，讨论合论时出现的问题在这个语境中也浮现了。假设会话叙事和文学叙事确实利用故事逻辑的共同原则来处理像如何在形状变化中追踪人物的基本问题，那么，两种媒介之间的差异在何种程度上导致了这些原则的可变性使用？准确地说，故事逻辑在会话故事讲述中的使用方式同文学叙事中的使用方式，在范围上有多大程度的相称？

故事就是逻辑：故事讲述的交流策略

要考虑故事逻辑的第一个维度——故事就是逻辑——是叙事在更广泛的交流逻辑中的地位。这里关注的是叙事的特征，这些特征让故事讲述者以及小说作者能够在特定的话语环境中完成交流目的，话语环境即叙事得以展开的谈话生态（ecologies of talk）。请注意，在这几行文字中，TS 关于变形人的故事并不是一个直白简单的会话叙事，也就是说，并不是一个在正常有来有往的非正式互动过程中话语参与者向同龄人讲述的故事，同伴反过来又促使了这些故事的讲述。TS 对变形人的描述是构成更大系列故事的一部分，是为了响应关于超自然事件的一个相对非语境化的问题——问题是在互动之前提前设计的，由非团体成员的现场调查员向 TS 提出的。

然而，相反的是，TS 陈述的叙事概要会影响到它所嵌入的话语环境。为取代以问答话对为标记的二元访谈格式，该项叙事组织了相对独白式的言语事件，以适应故事讲述所要求的拓展话轮（extensive turns）。因此，一旦 TS 的故事开始讲述，采访者（BA）就通过传递询问或其他话语来支持最简形式的“反馈”（h、j、u、bb、dd、mm、vv、yy 和 ccc 行）。此外，附录中进行转录的部分采访中，TS 和 BA 共同构建了一个故事的前言。前言中，BA 明确要求 TS“讲述一些故事，”以此表明愿意承担倾听者的角色。前言还包含了言语生产的重心，BA 强调了她对一般故事尤其是鬼故事的兴趣和欣赏：

TS：‘因为这ˆ故事．．我只是．．所有的故事

我的房子是世界上最差的

我给讲些事情/听不清的词/（笑声）

[

BA：^讲些故事吧

我^喜欢那样的故事。

^给我们讲一些（鼓掌）.. ^是的。

因此，就像她实际所做的言语标记那样，访谈者尽量克制讲话，表示将自己的发言权让给故事讲述者。讲故事的人则会定期地核实，是否被允许完成叙事详述所需要的长话轮。

《变形记》的交流逻辑同样涉及叙事实践的一种情境形式。更重要的是，尽管卡夫卡的叙事在社会互动空间上与TS的叙述不同，但它代表的叙事实践模式，和口头故事中的模式基本是连续的。像卡夫卡的《变形记》之类的文学作品中，叙事话语的生产者和阐释者固然不必对实时的故事讲述情境做即时评估。但是，玛丽·路易斯·普拉特（Mary Louise Pratt）注意到，在"自然"叙事和文学叙事中，参与者在言语情境中的角色结构仍然有标记性，类似于"同行中未标记的情境，即所有参与者（原则上）都有平等的发言权"。（113）换句话说，卡夫卡的读者，就像TS的对话者一样，承担观众角色，把自己的发言权拱手让给了那些必须实现"增加对喜悦的期待"（Pratt 116）的话语生产者。在文学叙事的语境中，对发言的要求可以通过多种文本和副文本（paratextual）的线索来完成，例如，在一册书里发表一个故事，这卷书包含该作者或其他小说作者的其他文本。这样的线索在功能上等同于TS的"因为这些故事……"

进一步讲，正如TS叙述的故事逻辑既产生于又有助于构成更大的谈话生态，指一种交流环境，它包含多个口语话语文类或文本类型（访谈、论辩、故事），参与者不断地从中进行选择和示意他们的选择；卡夫卡的叙事也是产生于并影响着一个更广泛的话语环境，这个环境涵盖了多种书面文类，诸如食谱、学术论文、新闻事件、政治演说。文学理论家用互文性这个术语来指代各种文本之间的关系网络，不过重要的是要强调这个网络所涉及的差异和相似性关系。事实上，《变形记》的丰富性部分来自它采用了几种文类的规范和主题，

但却不能轻易地划归任何一种文类。结果成了一种混杂的文本，融合了心理小说、奇幻、准（或反）宗教寓言的各种元素。因此，卡夫卡叙事的交流逻辑取决于其在亚文类空间的位置，而不仅仅是文类空间。该故事——就如 TS 的讲述——指定了非常微妙的阐释规矩，相对于叙事实践的其他亚类。

故事具有的逻辑：故事讲述中的编码策略

到目前为止，我一直在讨论 TS 叙事和卡夫卡叙事所构成的逻辑。更具体地说，我已经表明，文学叙事的生产者和阐释者陷入了一种社会互动的关系纽带中，这一关系在关键点上仍然锚定于面对面故事讲述的交流动态中。重新表述这一点，在口头和书面语言中，故事逻辑的第一个维度在显示自身的方法上表现出高度的可通约性。一方面，是故事讲述者，另一方面，是小说作家，均可以通过大量的方法来促进在以叙事方式所组织的话语之间进行切入和切出；通过让不同的时间和空间跨度隔开口头叙事 vs 书面叙事的生产和阐释，两种媒介的故事可利用类似的方法来提示这种切换。事实上，只要叙事提供了基本资源来组织和理解经验的多种方面，那么，在这两种媒介的叙事交流过程中发现重大的相似之处也就并不令人惊讶了。

然而，问题仍然是，这些过程所产生的叙事产品是否同样可以相互转换。这个问题需要从故事所是的逻辑转向故事所具有的逻辑，为此，我在后文要引入《故事逻辑》中充分展开的某些思想。[5]我们考察的这两个文本虽然都动用了共同的编码策略，我也称之为“设计原理”（design principles），但是，这些原理或策略如何在书面和口头话语中使用，存在着具体媒介的制约。在某些方面，所涉及的差异可以忽略不计，但在其他方面，对再媒介化的制约是非常重要的。

总结起来，我讨论了五套编码策略，可以用来构建由会话叙事和文学叙事所唤起的故事世界。包括参与者的角色分配；状态、事件和行动的混合；时间排序；实体在空间中的配置；指示语的使用（here，I，now）；它们将故事世界锚定在特定的阐释语境中。

过程和参与者

通过将特定角色赋予叙事所提到或暗示的个人和实体，阐释者可以将参与

者同环境区分开来，参与者或多或少在核心意义上和强制意义上介入正进行的事态，而各种环境则同样填充故事世界。改造韩礼德（M. A. K. Halliday）提出的功能语法的一些范畴：叙事可以潜在地编码许多不同类型的过程，故事世界参与者的角色变动不居——参与者的相互关系亦然——取决于在特定时刻哪个过程类型占主导地位。过程类型尤其包括感知过程，涉及感知者和现象（senser and phenomena）的参与者角色；物质过程，涉及行动者和目标/受事者；关系过程，涉及载体和属性；言语过程，涉及说话者、接收者和目标。

无论是口头还是书面叙事话语，出现哪种过程类型并没有先天的限制。对不寻常现象的感知，就像意外的、破坏平衡的举动的表现一样，是值得讲述的。然而，选择过程类型构成了一种编码策略，将故事指示（或阐释）为属于特定的叙事类型或子类型。例如，史诗显示的是对物质过程优于心理过程的总体偏好，但心理小说则显示出相反的优先等级。在 TS 的变形人故事中，感知过程［比如，是通过 r 行的寻找、t 行中的注意到、ii 和 aaa 行中的方言变体知道（knowed）、rr 行中看见、tt 行中的看这些动词进行标记的］混合着物质过程（比如，通过 p 行中的出去、q 行的正打猎、v 行的射击、w 行的跌倒、aa 行的过去、cc 行的刮开、gg 行的试图找到、hh 行的前往、qq 行的回来等标记的）以及言语过程，在该言语过程中松鼠/人是说话者（比较 x 和 ee 行的叫喊和 y 行的尖叫）。祖父及其同伴轮番作为感知者、行动者、目标；当人/松鼠“如此刻薄地看着他们”时，他们还是知觉过程的受事者/目标，这种感知似乎自身有一种物质力量。在讲述超自然的故事时，TS 运用故事逻辑创造了心理和物质（和言语）领域内如此复杂的混合物，这并非偶然。变形事件涉及误解和重新感知，反过来又要求重新思考是什么构成了物质现实本身。

由于其多文类地位，卡夫卡的《变形记》同样揭示了过程类型和参与者角色的浓重混合。不仅如此，和口头话语的相对自发性相反，书面话语的相关属性，尤其是其刻意或“润色”性质（Chafe），使得文学叙事的生产者能够在故事的发展过程中，将参与者置于一个更为密集的过程类型网络中。这加大了叙事的生产与阐释分开的时间跨度，因而允许文学叙事的解释有更长的时间跨度，这些都促使不同过程与其随行参与者形成了复杂的混合。这些混合体的复杂性，在程度上却不是在种类上，不同于会话中呈现的故事。虽然卡夫卡的故事最初突出了物质过程，赋予格里高尔以行动者的角色，这个行动者试图将他

的甲虫身体从床上弄起来并向办公室经理解释，但是，一开始格里高尔也介入了感知过程，奋力理解与他的似昆虫变形相关的古怪现象。随着故事的发展，格里高尔作为感知者的角色融合了他作为目标/受事者的角色；他成为物质过程的目标，包括被推到门上、被父亲用苹果砸，父亲的施事与身材的增加同格里高尔自身的施事与身材的减少直接成正比。事实上，作为人物叙述（figural narration）的实例——其中"第三人称"或异故事叙述通过特例化的意识中心或称"过滤者"进行过滤——卡夫卡的文本唤起了一个故事世界，读者有时难以确定该故事世界里特定的现象是如何被编码的，这些现象是格里高尔心理状态的投射，还是被述世界其他参与者所实施的行动（或触发的事件）。[6]

状态、事件、行动

叙事除了将角色分配给参与者，还需要将故事世界的特定方面划分为状态、非人为发生的事件和刻意引发的行动。叙事类型之间的差异一定程度上和状态的不同优先次序相关，这是相对于（不同类型的）状态、事件和行动而言。例如，心理学故事所偏好的编码策略突出参与者的内心状态，优先于发生的事件或他们发起的行动。对所考查两种叙事而言，二者都聚焦主人公的内心状态。TS讲述了她祖父对变形松鼠/人的大小和行为的反应，以及在变形人死亡后的懊悔——显然死于松鼠身上的枪伤。同时，卡夫卡的叙述者表达了格里高尔说不出的反应，当他瞥见他父亲隐藏在银行服务员制服中令人震惊的幻象，他威胁性地举起巨大的靴子，他的声音不再是一个父亲的声音而是曾经存在的所有父亲的声音。当然，正如这些话所表明的那样，我的示范文本不仅围绕着心理状态，还围绕着计划行动和未计划事件的组合，这些行动和事件使那些状态成为现实。

然而，在详细地、精确地表征内心状态时，口语和书面话语中的典型叙事结构，也会在程度上若非种类上表现出显著性差异。再次，由于书面叙事在分离生产与阐释上的时间跨度的增加（以及由于单独定制的用于阐释的时间段），刻意的、"润色"的文学文本，与会话故事讲述相比而言，能够更广泛地叙述参与者的私人信念、欲望和意图，会话故事讲述有更大的自发性和简洁性，常常要求阐释者更多的推理工作来重构这种内心状态。拉波夫注意到，个人经历叙事的讲述者，通常会通过评论他们在被述行动和事件发生时的想法和感受来

评估他们的故事——即，表明故事的意旨（370－375）。但是，用拉波夫的话说，这种“外部”评估，与卡夫卡关于格里高尔对他房间里家具的态度变化的段落相差甚远（“Verwandlung”101－106；“Metamorphosis”489－491）。

时间排序

叙述模式之间可以进行广泛的对比。在一些叙述模式中，事件在时间线上指定了确切的位置，而有些模式中事件序列却抵制重构——无论是因为不可能知道事情发生的顺序，还是因为（如在某些后现代文本中）叙事将事件本身表征为模糊的或不确定的秩序。事实上，两种叙事类型的区别特征之一，就是特定文类中典型的或优先的时间排序方法。例如，史诗冒险叙事在其经典形式中，表现出对确定有序的事件序列的偏好。相比之下，证人在法庭上作证且一定要说真话，在叙述他或她的记忆模糊或不完整的事件时，产生的叙事中事件很可能只是部分地有序。同样，在实验文学小说中，如D. M. 托马斯的《白色旅馆》（*The White Hotel*）或豪尔赫·路易斯·博尔赫斯的《小径分岔的花园》（*The Garden of Forking Paths*），时间本身被描绘成双向的或多向的。“后来的”事件可能被刻画成引起“早期”事件（托马斯），或者任何特定时刻都可能被认为同时占据无限的时间轴线，每条轴线都对应着世界可能会采取的路线（博尔赫斯）。这样的文本不仅将事件之间的时间关系编码得难以理解，而且本质上不确定。

然而，事件的时间排序方法，除了区分叙事文类之外，也有助于区分叙事媒介。尤其是文学叙事中可以利用全方位的事件定序方法，而会话故事讲述的标记则是对确定排序的默认偏好。在需要拓展话轮来讲故事时，参与者必须与会话言语交换系统显得格格不入，这表明了对话轮的最小可能规模的偏见（Sacks，Schegloff，and Jefferson）。结果是，情境和事件之间的自然时序以及因果关系必须尽可能经济地描述出来——这是故事接收者的阐释需求所施加的约束，他们必须同步重构正被呈现的事件序列。因此，文学叙事中的优先排序方法因文类而异，但在会话中讲述的事件序列可能会被期待显示出一种基于媒介的、对明确的完全可重建的排序的偏好，仅利用一小部分在叙事中技术上可能的排序选项。

虽然需要更大的样本规模，但本文考察的两种叙事为这个假设提供了初步

的确认。在TS关于变形人的故事中，事件是完全有序的。在一天的时间里，在射杀小松鼠后，老人憎恶地盯着TS的祖父，但是在祖父独自回来之前，发现老人已经死了，他的背部撕开了，像被枪击一样。相比之下，尽管可能重构在卡夫卡文本中的全局事件序列，但是存在着不确定顺序的局部情况。一方面，不可能确定某些事件的发生次序：在格里高尔变形后，谁先找到工作的，格里高尔的父亲还是他的姐姐格蕾特？此外，卡夫卡《变形记》的叙述者在某个时刻采用了一个修辞问句［“圣诞节已经过去了，不是吗?”（120；498）］，表明格里高尔越来越不能将正在发生的事件排列成一个确定的系列，这种无能本身就是格里高尔和他作为人类过去之间日益扩大的差距的标志。

空间配置

除了在时间上为事件排序之外，故事讲述还需要在空间上配置场所、实体和动作路径。同样，领会叙事也要求建立和更新它所唤起的故事世界的“认知地图”——这一过程需要将参与者和其他实体置于前景-背景关系的浮现网络中，并绘制个人和物品沿着突出叙事的路径移动或被移动的轨迹。在这方面我的看法是：和时间指涉的情况一样，文学叙事可以自由地利用空间指涉模式，相对而言，这些模式在会话故事讲述中却是不被偏好的。

需要强调的是，所考察的两个文本的确都依赖于共同的空间指涉策略。例如，运动类动词为两种叙事中的空间化提供了关键的资源。在英语中，这些动词都位于语义连续体上，它们的两极是来和去（Brown 108－124，188－191；Landau and Jackendoff；Zubin and Hewitt）。通过对运动的方向性进行编码，运动类动词表达了叙述者所感知的实体位置，以及实体从一个地方移动或被移动到另一个地方时所采取的路径。因此，在吉莉安·布朗（Gillian Brown）所研究的自然口语叙事中，诸如“来、到达、走进之类的动词被用于进入空间……它们离观察者最近……而去、走开/走出和离开则被用于人物离开那个空间”（190）。同样，在她祖父的故事中，TS用运动类动词来编码两个猎人沿着通往和远离变形人房屋路径的运动方向。相关形式包括走向（hh）、去（jj）、离开（oo）、继续（pp）、回来和兜圈（qq）。这些形式把变形人的房子编码成一个位于轴远端的物体，近端是故事讲述者的位置。TS的讲述展示了运动类动词是怎么被用来在叙事话语中标记相对于观察者的或“投射”的位置

(Frawley 262—273; Herman, "Spatial")。

同样，在卡夫卡的故事中，运动的轨迹沿远—近轴线展开——至少故事大体上如此——其近端与格里高尔的位置相吻合。因此，当格里高尔第一次以昆虫的样子从他的卧室里出现时（"Verwandlung" 82—83; "Metamorphosis" 479），他看到了办公室经理"慢慢地缩回到"公寓的外门，而他的母亲则把双手合在一起，然后"向格里高尔走了……两步。"[7]几分钟后，叙述者讲述道"当格里高尔开始说话时办公室经理已经走开了，他只是回头看了看他，肩膀抽搐、目瞪口呆"（84—85; 480）。为了阻止经理离开而危及格里高尔在办公室的地位，格里高尔"打算向办公室经理走去"（85; 480）；在同一时刻，跳起呼救后，格里高尔的母亲"茫然地后退了"（86; 480），在此过程中，撞上了桌子并打翻满满一壶咖啡。这个故事就这样描绘办公室经理和母亲的运动，他们的运动沿着平行路径展开，这个路径通向也远离格里高尔对事件的观察视角。

然而，尽管这两则叙事都依靠运动类动词，但在空间指涉的使用策略上却显示出不同的偏好。与时间指涉的情况一样，在空间中配置事物的方式之间的差异可归因于具体媒介的约束。值得注意的是，与会话故事讲述者相比，书面文学叙事的生产者可以从容选择与来和去相关的运动模式的众多词汇变体。事实上，去是TS叙事中出现频率最高的运动类动词，不过TS偶尔也使用功能相当的形式，如离开和走向。相比之下，卡夫卡的运动类词汇包含的形式则有"蠕动"（70; 472）；"一直滑动"（80; 477）；"起跑"（86; 481）；"挤进"（88; 482）。卡夫卡的运动类动词虽然仍聚集在以来和去为标记的语义两极，但却在表征参与者来来去去的方式上进行了更丰富的编码。改造一下伦纳德·泰尔米（Leonard Talmy）关于运动事件表征的图式（Cognitive 25—69; cf. Talmy, "Semantics" and "Lexicalization"），TS的会话叙事构建了对运动事实（facts of motion）及其发生路径的详细表征，而在在卡夫卡的文本中，读者被提示同样详细地表征运动事件的第三个成分，方式（manner）。需要进一步的研究（和更大的样本量）来证实，总体上在文学叙事中，作家提供的对运动事件方式成分的表征通常会比会话故事讲述者更为丰富。[8]

指示参照

因此，尽管文学和会话叙述都依赖于对时间顺序和空间配置的共享原则，

但是在这些原则的使用和实现方式的范围中有一些具体的媒介制约。在使用指示语将故事世界附着于特定的阐释语境方面，也存在类似的差异。然而，这些差异却是反向的。尤其在空间指示情况中——如这里和那里的词语——就在语境中锚定文本而言，会话叙事提供的选择比文学叙事更多。

在设计叙事文本时，由于阅读这些文本的阐释者在时间和空间上是同故事创作的语境是分开的，所以文学作家必须依赖读者基本的空间导航能力，及其对于世界特定区域往往如何布局的一般定型知识——如公寓或电影院或教学楼的内部。相比之下，会话式故事讲述者可以参照谈话的当前时空环境来使用空间指示语，如这里和那里。换句话说，目的是帮助对话者在故事世界的空间配置和讲述与阐释叙事的世界的空间配置之间进行类比。因此，口头叙事可以提示故事接收者来构建故事世界的整体空间配置的一个模型，不仅根据一般的“背景知识”，还可以利用当前互动语境中可获得的信息。[9]

虽然TS的叙述并不包含任何这种空间指示语，但TS采用的自超自然故事语料库中的另一种叙事是上述过程的例证。在这第二段会话叙事中，LB向采访者NSE讲述了她死去的哥哥的显灵。

LB：(a) 并且我的ˆ哥哥…他被杀死了

(b) 但是不管怎样... 我告诉你... 亲爱的，我夜里看见他了

(c) 确实就像在白天一样

NSE：(d) 是的。

(e) 现在我的房间是... 窗户就在ˆ那里，

(f) 两扇窗户。

(g) 并且我看见他ˆ站在上面

(h) 就像我一生中曾经见过的那样美丽

(i) 站在那里。

在这个选段中，LB在行（e）和（i）中两次使用空间副词那里。而第二个情况指的是故事世界内部的位置，在行（e）中那里标记，“设置”第二次出现，其功能是指示性的。第一个那里是与当前交互语境中LB指定一个地方的手势的言语伴奏。更准确地说，那里的第一个标记用来将故事世界的位置锚定

在手头的当前位置；也就是说，(e) 行中的那里提示 LB 的对话者将故事世界的外部空间投射到故事世界的内部空间，反之亦然。因此 (i) 行的第二个那里指定了一种混合的位置，跨越了故事世界和这个故事被讲述阐释的世界。或许，通过对两种不同的时空坐标进行叠加的心理表征，所讨论的融合比通过文学叙事如卡夫卡的空间指示所实现的更为丰富。这是文学叙事的特点，《变形记》提示的不是坐标的混合，而是一种从此时此地的阐释行为的定位到故事世界中的参与者定位的指示转移。[10]

本文聚焦两种交流媒介中的故事逻辑的诸元素，仅对跨媒介叙事学进行了一些初步的尝试。主要目的是表明：如果没有对故事与媒介之间联系的更普遍理论，就不可能产生对口头和书面叙事之间关系的原则性研究。我的论述试图扩展我先前描述的合论立场，表明故事逻辑可以被视为一个原理和参数系统，其中口语（例如，会话）和书面（例如，文学）叙事占据了不同的坐标。这些原理必须以这样或那样的方式来实施，才能让文本或话语置于该系统中——才能作为叙事进行阐释。但是，这些原理的可变实现参数决定了系统中某个特定的叙事被指定的确切位置。因此，一个关于变形的会话叙述的故事逻辑所受的制约，不同于像卡夫卡《变形记》那样的文学故事，尽管这两种叙事聚焦相似的经验。这一课题才刚刚起步，未来研究是确定哪些制约塑造了每种讲故事媒介的交流与表征属性，在内容可比较的文本之间造成或多或少的不可译的差异。

（左晓丹 译）

附 录

这个故事是在一个社会语言学采访中产生的，采访发生在 PS 的拖车之家，PS 是采访的一个参与者，一名 22 岁的英裔美国女性。其他参与者有现场工作者 BA 和 24 岁的切诺基女性 TS。采访发生在 1997 年 3 月 21 日北卡罗来纳州的罗宾斯维尔。罗宾斯维尔位于格雷厄姆县，是该州最西边的山区。为方便参阅，故事已经被分成了字母标记的小句。（转录实际上是一对故事；第一个重点讲述了叙述者表哥的经历，并为第二叙事中 TS 的祖父的类似但更细致的经历提供了介绍或过渡）

TS：(a) 并且我有一个表兄..
(b) 他是乔治..
(c) 嗯.. 那射了一只猫头鹰
(d) 它直接从那只猫头鹰上反弹
(e) 它击中了他，杀死了他。
(f) 那意味着那是一个人...
(g) 那是在猫头鹰里。
[
BA：(h) 你是认真的吗？
TS：(i) 他们称之为形状转变
BA：(j) 嗯.. 呃。
TS：(k) 嗯.. 爷爷几年前告诉我的
(l) 他.. 发誓.. 他杀了人。
(m) 嗯.. 他嗯.. 当他小时候
(n) 他曾经住在切罗基
(o) 有两个人
(p) 他们出去了…
(q) 嗯.. 他们在寻找松鼠之类的东西
(r) 他看见一只.. 那是一只相当大的漂亮的松鼠。
(s) 他说这不是.. 一只小松鼠或没有什么
(t) 他注意到它更大。
BA：(u) 嗯嗯。
TS：(v) 他们射杀了那只松鼠。
(w) 并且.. 他们可以.. 当它下降
(x) 他说.. 它叫道..
(y) 它尖叫起来。
(z) 他说.. 就像它的头背在背上一样
(aa) 只是有这个.. 你知道子弹刚刚过去.. 穿过＝
[

BA：(bb) 嗯嗯。

TS：(cc) =那种把它刮开的东西=

[

BA：(dd) 嗯嗯。

TS：(ee) =他说.. 它大喊大叫

(ff) 他们试图找到它

(gg) 他们找不到那只松鼠。

(hh) 他说他是.. 他们去了一些人的房子

(ii) 他知道.. 知道名字和一切

(jj) 他去了那所房子

(kk) 他说那个人那么^刻薄地看着他们

(ll) 他说通常他不会这么做=

[

BA：(mm) 嗯嗯。

TS：(nn) 但是他说他只是.. 那么刻薄地看着他们。

(oo) 他说.. 他们离开了一切

(pp) 另一个男孩刚刚走了

(qq) 他说他回来绕着房子转了一圈

(rr) 他说... 他想看...

(ss) 发生了什么

(tt) 他说他看着那个人已经翻了个身

(uu) 血从他背上流下来.. =

[

BA：(vv) 哦哦。

TS：(ww) =他说他在流血。

(xx) 他说那个人死了。

BA：(yy) 我将是^可恨的。

[

FSSC ts：(zz) 他说"我^不是故意这么做的"

(aaa) 他说："但我知道.. 他说.. 是我

(bbb) 他说"我们射了他。"

BA: (ccc) /我将是可恨的/

[

TS: (ddd) 他说那是他..

(eee) 那是.. 他是一只松鼠（笑）

(fff) 他说他永远不会忘记这一点.. 你知道

(ggg) 他一遍又一遍地给我们讲那个故事。

转录说明

（录自 Tannen，"What's"; and Ochs and others）：

... 表示超过 0.1 秒的停顿

.. 表示稍微停顿

. 表示句尾语调

，表示子句句尾语调

—表示音调升高

^表示高声讲

粗体表示特意延长的言语生产

[表示不同说话者话语之间的重叠

=表示在另一个说话者的重复话语中，话语继续

//把不能肯定的话语放在双反斜杠内

() 把非语言的表达形式，如，笑声，放在单括号内

(()) 把插入的评论放在双括号内

注　释

1. 在这篇文章中，我使用的会话叙事是比口头叙事更具体的术语。就像书面叙事一样，口头叙事实际上包含了各种叙事模式。因此，我的指导性假设之一是研究叙事媒体之间的差异，必须考虑到一个更广泛的区分特征的系统，不是严格基于媒介——例如，口头叙事或者言语叙事的范围要大于相对正式的文类（如程式化的史诗或传统叙事的讲述），也大于相对非正式的文类（如会话故事讲述）。然而，正式性的程度仅仅构成了区分叙事文类（和亚文类）的维度之一。例如，书面叙事不仅可以按正式性程度（例如，关于酒吧斗殴的

新闻报道 vs 英雄之战的史诗叙述）进行区分，而且还可以按翔实程度区分（如匆匆记下的轶事和笑话 vs 完整的自传和政治讽刺）；按话题区分（旅游叙事 vs 家庭生活叙事）；按目标受众区分（在心理实验期间产生的书面叙事 vs 嵌入私人日记中的叙事）等。因此，本文使用的术语会话叙事和文学叙事是指“叙事”这一文本类型的实例化，除了造成这些实例之间差异的媒介之外，还包括多种因素。

2. 对所讨论制约的考察，参见 Genette 的 *Palimpsests*，特别是第 57 章（27－82）中关于跨模态化的讨论。在这里，Genette 区分了模态间（intermodal）和模态内（intramodal）之间的转变以及两种子类型的转变，即“从叙事转向戏剧，或称戏剧化，以及从戏剧到叙事的反转，即叙事化……（以及）叙事模式中的各种变体和戏剧模式下的变体”（277－278）。另见 Jay David Bolter 和 Richard Grusin 的 *Remediation*，考察了与符号系统相互改编有关的普遍因素。

3. 设定日常故事讲述和文学叙事之间的“范畴边界”的模型，而不是设定他们之间的量度，参见 Wolf-Dieter Stempel 的研究。

4. 我讨论 TS 的鬼故事（以及在本文的最后一节 LB 的叙述）的研究得到了 NSF Grant SBR－9616331 的支持。

5. 我并不是要给人这样的印象：故事逻辑的这两个维度是完全不相关的。事实上，在下文中，我会反复提到用于生产和解释会话叙事 vs 文学叙事的不同时间跨度——即周围话语所处的情景方面——如何导致偏好和不偏好的叙事结构类型的不同分布。

此外，在谈到将书面和口头叙事的生产和解释分隔开来的不同时间和空间跨度时，我将不理会以近似实时方式写作的叙事，这些叙事呈现为电子通信的同步化形式，如聊天室或美国在线的即时通信软件。然而，即使在这些通信方式中，参与者在空间上仍然彼此分离，除了极少数的特殊情况。

6. 卡夫卡对修辞问句的频繁使用，标志着场景和事件是内部聚焦，把它们标记为努力感知和解释的反射者的产物。

7. 我稍微修改了这个句子中引用的两个德语短语中第一个的英文翻译。

8. 对该主张的初步支持见 Herman，“Corpus”中报道的进行中的项目。该项目涉及对 20 个运动类动词的频率的实证研究，这些动词出自大约 25 万字的语料库，由 8 种不同叙事文本类型组成，来自两种不同的媒体，即口语和书面话语。对于媒介来说，尽管语料库中的会话叙述在运动类动词总体的频率量度上排名几乎最高，但是在使用了多少个不同运动类动词的量度上接近最低。反过来可以假设，不同运动类动词的使用数量，和运动事件的方式成分被表征的详细程度之间有正相关关系。

9. 在这里，我似乎赞同 M. A. K. Halliday 和 Ruqaiya Hasan 对内指照应和外指照应

之间的区分，或称话语内部和话语外部（即指示的）指涉（31－37）。然而，事实上，我开始的前提是所有的指涉在某种意义上是内指的。吉利安·布朗和乔治·尤尔指出，心理表征总是介于语言形式和对这些形式的解释之间，即使所讨论的形式相当于手势，指向直接互动语境的特征（190－222；参见 Emmott 211－212）。

10. 虽然文学叙事不允许这样的“混合的”空间指示，但第二人称叙事虚构在某些情况下可以通过人称指示来创造类似的效果。更具体地说，通过同时（和含混地）指涉叙述者——主人公和故事的当下接受者，你叙事的一些实例可以建立相似的时空混合，把故事世界内部实体的时空坐标叠加在故事世界的外部实体上，反之亦然。

参考文献

Bamberg，Michael G. W.，ed.“Special Issue：Oral Versions of Personal Experience：Three Decades of Narrative Analysis”. *Journal of Narrative and Life History* 7（1997）：1－415.

Barthes，Roland.“Introduction to the Structural Analysis of Narratives”. *Image，Music，Text*. Trans. Stephen Heath. New York：Hill and Wang，1977. 79－124.

Bolter，Jay David，and Richard Grusin. *Remediation：Understanding New Media*. Cambridge：MTT Press，1999.

Borges，Jorge Luis.“The Garden of Forking Paths.” Trans. Donald A. Yates. *Labyrinths：Selected Stories and Other Writings*. ED. Donald A. Yates and James E. Irby. New York：New Directions，1964. 19－29.

Brown，Gillian. *Speakers，Listeners and Communication：Explorations in Discourse Analysis*. Cambridge：University Press，1995.

Brown，Gillian，and George Yule. *Discourse Analysis*. Cambridge：University Press，1983.

Chafe，Wallace. *Discourse，Consciousness，and Time：The Flow and Displacement of Conscious Experience in Speaking and Writing*. Chicago：University of Chicago Press，1994.

Chatman，Seymour. *Story and Discourse：Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca NY：Cornell University Press，1978.

Chatman，Seymour.“New Directions in Voice－Narrated Cinema.” *Narratologies：New Perspectives on Narrative Analysis*. ED. David Herman. Columbus：Ohio State University Press，1999. 315－339.

Emmott, Catherine. *Narrative Comprehension: A Discourse Perspective*. Oxford: Oxford University Press, 1997.

Fludernik, Monika. "The Historical Present Tense Yet Again: Tense Switching and Narrative Dynamics in Oral and Quasi-Oral Storytelling". text 11.3 (1991): 365-397.

Fludernik, Monika. *Towards a "Natural" Narratology*. London: Routledge, 1996.

Frawley, William. *Linguistic Semantics*. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum, 1992.

Garfinkel, Harold. *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs NJ: Prentice-Hall, 1967.

Genette, Gerard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Trans. Jane E. Lwein. Ithaca: Cornell University Press, 1980.

Genette, Gerard. *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Trans. Channa Newman and Claude Doubinsky. Lincoln: University of Nebraska Press, 1997.

Goffman, Erving. *Forms of Talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1981.

Goodwin, Marjorie Harness. *He-Said-She-Said: Talk as Social Organization among Black Children*. Bloomington: Indiana University Press, 1990.

Halliday, M. A. K. *An Introduction to Functional Grammar*. London: Edward Arnold, 1994.

Halliday, M. A. K., and Hasan, Ruqaiya. *Cohesion in English*. London: Longman, 1976.

Herman, David. "Towards a Socionarratology: New Ways of Analyzing Natural-language Narratives". *Narratologies: New Perspectives On Narrative Analysis*. Columbus: Ohio State University Press, 1999. 218-246.

Herman, David. "Corpus Linguistics and Narrative Analysis". Paper presented at the Modern Language Association Convention in Washington DC, December 2000.

Herman, David. "Sciences of the text". Postmodern Culture 11.3 (2001): text-only version publicly available at 〈http://www.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.501/11.3herman.txt〉.

Herman, David. "Spatial Reference in Narrative Domains". *text* 21.4 (2001): 515-541.

Herman, David. *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2002.

Herman, David. "Story Logic in Conversational and Literary Narratives". *Narrative* 9.2 (2001): 130-137.

Kafka, Franz. "The Metamorphosis". Trans. N. N. Glatzer. *The Norton Anthology*

of Short Fiction. Shorter 6th ed. ED. R. V. Cassill and Richard Bausch. New York: W. W. Norton, 2000. 471－504.

Kafka, Franz. "Die Verwandlung". *Gesammelte Schriften, Band* 1: *Erzahlungen und kleine Prosa*. 2nd ed. ED. Max Brod. New York: Schocken Books, 1946. 69－130.

Labov, William. "The Transformation of Experience in Narrative Syntax". *Language in the Inner City*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972. 354－396.

Labov, William, and Joshua Waletzky. "Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience". *Essays on Verbal and Verbal Arts*. ED. June Helm. Seattle: University of Washington Press, 1967. 12－44.

Landau, Barbara, and Jackendoff, Ray. "'What' and 'Where' in Spatial Language and Cognition". *Behavioral and Brain Sciences* 16 (1993): 217－265.

Lejeune, Philippe. *On Autobiography*. Ed. Paul John Eakin. Trans. Katherine M. Leary. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1988.

Margolin, Uri. "Of What Is Past, Is Passing, or to Come: Temporality, Aspectuality, Modality, and the Nature of Narrative". *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Ed. David Herman. Columbus: Ohio State University Press, 1999. 142－166.

Ochs, Elinor, Carolyn Taylor, Dina Rudolph, and Smith, Ruth. "Storytelling as Theory-Building Activity". *Discourse Processes* 15 (1992): 37－72.

Polanyi, livia. "Telling the Same Story Twice". *text* 1.4 (1981): 315－346.

Polanyi, livia. "Literary Complexity in Everyday Storytelling". *Spoken and Written language: Exploring Orality and Literacy*. Ed. Deborah Tannen. Norwood NJ: Ablex, 1982, 155－170.

Pratt, Mary Louise. *Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse*. Bloomington: Indiana University Press, 1977.

Prince, Gerald. *A Grammar of Stories*. The Hague: Mouton, 1973.

Prince, Gerald. "Aspects of a Grammar of Narrative". *Poetics Today* 1 (1980): 49－63.

Prince, Gerald. *Narratology: The Form and Functioning of Narrative*. Berlin: Mouton, 1982.

Prince, Gerald. "Narratology". *The Cambridge History of Literary Criticism*. Vol. 8. Ed. Raman Selden. Cambridge: Cambridge University Press, 1995. 110－130.

Propp, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. 2d ed. Trans. Laurence Scott. Rev.

Louis A. Wagner. Austin: University of Texas Press, 1968.

Rimmon-Kenan, Shlomith. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Methuen, 1983.

Rimmon-Kenan, Shlomith. "How the Model Neglects the Medium: Linguistics, Language, and the Crisis of Narratology." *Journal of Narrative Technique* 19 (1989): 157−166.

Sacks, Harvey, Emanuel A. Schegloff, and Jefferson, Gail. "A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation". *Language* 50 (1974): 696−735.

Schegloff, Emmanuel. "'Narrative Analysis' Thirty Years Later". "Special Issue: Oral Versions of Personal Experience: Three Decades of Narrative Analysis". Ed. Michael G. w. Bamberg. *Journal of Narrative and Life History* 7 (1974): 87−106.

Smith, Barbara Herrnstein. "Narrative Versions, Narrative Theories". *On Narrative*. Ed. W. J. T. Mitchell. Chicago: University of Chicago Press, 1981. 209−232.

Stempel, Wolf-Dieter. "Everyday Narrative as a Prototype". *Poetics* 15 (1986): 203−16.

Talmy, Leonard. "Semantics and Syntax of Motion". *Syntax and Semantics*, vol. 4. Ed. John P. Kimball. New York: Academic Press, 1975. 181−238.

Talmy, Leonard. "Lexicalization Patterns: Semantic Structure in Lexical Forms". *Language Typology and Syntactic Description*. Vol. 3. Ed. Timothy Shopen. Cambridge: Cambridge University Press, 1985. 57−149.

Talmy, Leonard. *Toward a Cognitive Semantics*. Vol. 2. Cambridge: MIT Press, 2000.

Tannen, Deborah. "Introduction". *Spoken and Written Language: Exploring Orality and Literacy*. Ed. Deborah Tannen. Norwood NJ: Ablex, 1982. xv−xvii.

Talmy, Leonard. "Oral and Literate Strategies in Spoken and Written Narratives". *Language* 58.1 (1982): 1−21

Talmy, Leonard. "The Oral/Literate Continuum in Discourse". *Spoken and Written Language: Exploring Orality and Literacy*. Ed. Deborah Tannen. Norwood NJ: Ablex, 1982. 1−16.

"What's in a Frame? Surface Evidence for Underlying Expectations". *Framing in Discourse*. Ed. Deborah Tannen. Oxford: Oxford University Press, 1993. 14−56.

Thomas, D. M. *The White Hotel*. New York: Penguin, 1981.

Zubin, David A., and Lynne E. Hewitt. "The Deictic Center: A Theory of Deixis in Narrative". *Deixis in Narrative: A Cognitive Science Perspective*. Ed. Judith F. Duchan, Gail A. Bruder, and Lynne E. Hewitt. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum, 1995. 129−155.

2. 叙事现象学中的框架和边界

凯瑟琳·杨
(Katharine Young)

框架区分了会话中对故事的两个本体呈现：故事作为事件领域，事件发生在另一个空间和时间里，我称之为“故事世界”(tale world)，以及故事作为话语领域，话语产生于此时此地，我称之为“故事领域”(story realm)。在故事讲述过程中，任何一个领域都有潜在地随时可用。然而，对于讲故事活动的任何参与者来说，在一段时间内只有一个人会表现得很明显。注意力会奇怪地和故意地从一个领域转移到另一个领域。但是，讲故事情景中固有的框架也会将注意力从一个领域引向另一个领域，从而让领域在讲述过程中有条不紊地转移。本文详述了日常会话中故事的多重框架。这些看似短暂的叙事原来经过了精细的加框。因此，框架构成并揭示了叙事的界限。

框　架

格雷戈里·比特森(Gregory Bateson)将框架描述为元交流，即“关于交流的交流”(Bateson and Ruesch 209)，或者用路德维希·维特根斯坦的话说，框架指对即将看见的事件的描述(198，202，and elsewhere on“seeing-as”)。举例来说，一段话语可能被看作是一个故事。框架本身有两种，比特森将其区分为“关于(a)编排(codification)和(b)交流者之间关系的交换提示和命题”(Bateson and Ruesch 209)。也就是说，一方面，这一框架将故事的内容编入了其他类型的事件中，或者编排各种故事；另一方面，它们也会激起或显示对故事的态度，这就说明了故事讲述者和听众之间的关系。第一种框架设定事件的领域状态；第二种框架设定对该领域事件的态度。就叙事事件来

说，一段对话可以在第一种意义上框定为一个故事，在第二种意义上框定为残酷、暴露、虚伪、粗鲁、聪明、滑稽、悲伤之类。普林斯恰当地将第一类框架命名为“元叙事符号，”显示出他所谓的将话语编码为叙事（115—127）。

第二类框架类似于威廉·拉波夫和约书亚·瓦列茨基（Joshua Waletzsky）所说的“评价手段”，他们写道：“我们将叙事评价界定为叙事的一个部分，该部分通过强调一些叙事单位相对于其他叙事单位的重要性来显示叙述者对叙事的态度。”（37）拉波夫和瓦列茨基只关注与故事有关的事件；我关心的是对讲述和故事的评估。因此，尽管被述的事件令人恐惧，但这种讲述可能是滑稽的。拉波夫和瓦列茨基忽视了这种差异，致使事件与故事混为一谈，就像欧文·戈夫曼（Erving Goffman）所说的那样，没有区分出“当前感知的内容，和我们对感知所包含或框入内容所赋予的现实状态”。（3）

故事世界和故事领域之间的混淆——也就是说，混淆了与故事相关的事件和以故事形式呈现的事件，已经成为叙事分析中的一个问题。故事世界是人们所栖居的现实，对这些人来说事件是根据其本体论规范展开的。故事领域由讲述、写作和表演组成——也就是对另一个领域中发生事件的叙述或暗示。一个领域的状态影响但不决定另一个领域的状态。

框架是关于两种事件的两种元交流：它们要么设定领域的状态，要么显示对故事世界或故事领域的态度。故事框架将故事与其他形式的话语区分开来，例如说明、引语、描述、论证、命令等，还将故事同其他类型的叙事事件区分开来，如戏剧、游戏、哑剧、电影或梦境；它们将这些叙事文类区分为神话、传说、民间故事、童话故事、荒诞故事、奇闻轶事和个人经历叙事。故事评价或把故事刻画为好，粗俗、尖锐、有趣、机智、揶揄、讲得好、切题或直截了当，或刻画为讲得不好，无意义、别有用心、笨拙或无聊。故事事件的框架区分两类事件，一是普通领域的事件，可以被看作真实的事件；二是其他领域的事件，可以被看作是虚构的，比如死者的、梦幻的、戏剧的、科学的、超自然的或外星的领域。对事件的评价可以是令人厌恶的、引人入胜的、浪漫的、险象环生的、令人生畏的、可怕的或沉闷的。因此，这一研究区分了四个叙事框架——故事的框架和评价，以及故事相关事件的框架和评价——并考虑它们对故事编排的影响。

边　界

比特森认为，关于差异的信息，堆砌在事件的边缘（Unpublished Lecture）。所讨论领域之间的差异处于从会话领域过渡到故事领域的阶段，以及从故事领域回到会话领域的时刻。正是出于这个原因，框架，即领域地位的标志，典型地处于不同的领域之间，就故事而言，位于被框定事件和事件为之框定的领域之间。因此，框架对故事所做的可称为“饰边工作”（edgework）。

框架在领域边缘的这种典型定位导致了边界和框架之间的混淆，也就是说，混淆了处于相邻领域间的实在的或物理的框架，以及它们所体现的概念上的差异。边界确定领域之间的实在的或物理的界限；框架确定其概念界限。事件是有界限的；领域是被框定的。或者更准确地说，事件是依其领域地位被框定的。边界产生在与其所限定事件相同的分析层面上：图画框架是物质对象之间的物质对象；故事的边界由语词之间的语词构成。设置边界隐含着一个框架，在边界内分离、引发、捆绑事件。莫里斯·纳桑森（Maurice Natanson）写道：“加框行为，字面上就是给画布周围加上木头或金属饰边，是艺术学徒的惊人魔法。给图画加框就是把经验的一部分从其语境中分离出来……于是，创造就是通过一小部分整体来分离、排除、否定这一整体”（81）。同样，定义框架就隐含着边界，讲述在一个领域中将要构想的事件。但是，尽管所有的边界都是框架，但并非所有的框架都是边界。

框架表达其他事件的本体论地位，但它们与所表达的事件有不同的本体论地位。与边界不同的是，框架不能算是它们所框定事件的一部分。比特森指出：“用画框做类比是过于具体了。我们试图定义的这个心理概念既不是物理的，也不是逻辑的。相反，我们认为，实际的物理框架是人类在物理图片中添加的，因为人类在他们的一些心理特征被外化（externalized）的宇宙中更容易操作”（*Steps* 188）。于是，边界本身就是差异，沿着事件领域的边缘绘制，它们从而代表事件的差异。边界可以作为概念框架的提示，或者更确切地说，作为概念框架的具体隐喻。

边界是有位置的：它们圈定故事领域，或者就叙事而言，它们打开和关闭一个另外的经验领域。相比之下，框架是定位性的（transfixual）：它们普遍地限制了它们所跨越并讲述的事件。加框是把可能第一次作为会话听到的言语

行为转换成一个故事。框架将本体论地位归咎于事件，无论事件处在哪里，让事件成为一个领域的组成部分。从本质上说，框架可以位于所框定事件的同一领域内，可以处于其他领域，或者就在领域间的边界上。因此，故事的框架要么是在讲故事过程中的信息披露，要么是会话过程中的评论，要么是领域间的桥梁。

框架分布在所框定事件的领域的内部、外部或边缘，这种分布反映了它们的双向性：框架从一个领域指向另一个领域，例如，从会话领域到故事领域。他们对如何看待其他事件领域的指示，暗示着看到事件来源的领域。框架是讲述者和听众的框架，也是事件的框架。戈夫曼指出："把一个活动从外部环境中分离的假设，也标志着这一活动不可避免地与周围世界的结合方式。"(249) 框架不仅仅圈定一个领域；它们还规定两个领域之间的关系。因此，本研究把注意力从故事是如何被框定的，扩展到故事是为什么被框定的（见图 2-1）。

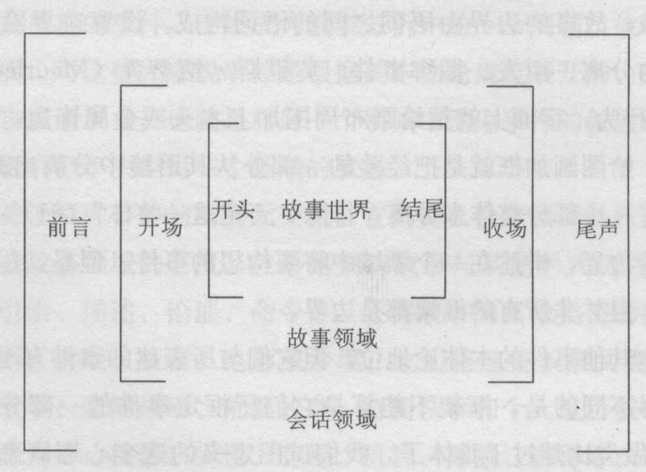


图 2-1　边界的框架

饰边工作

根据其框架，故事可以被识别为与会话不同的事件秩序，它们是会话中的飞地，构成一个故事领域。故事领域是会话领域里的叙事话语区域，反过来又将注意力引向第三个领域，即故事所涉及的事件领域，即故事世界。故事世界的事件是由故事所框定的，而故事本身是由会话所框定的。单个事件可以用这种方式被多重框定，结果就像戈夫曼（Goffman）所说的那样："可以很便利

地把每一个转变都看作是向这一活动增加一个层次或叠层（lamination）。可以探讨该活动的两个特征：一个是最里面的分层，其中戏剧性活动可以用来吸引参与者。另一个是最外面的叠层，事实即框架的边，它告诉我们该活动在现实世界中有什么样的地位，无论内部叠层有怎样的复杂性。”（82）本文跳过了最内层的结构即叙事分析的范围，转而分析了三个领域的关系：故事世界、故事领域和会话领域，即戈夫曼所谓的“框架分析”的范围。这些领域是被设想为以这样一种方式彼此开放，最内在或最深处的领域是故事世界，一个事件展开和人物演出的领域。下一个叠层或层次是故事领域，即叙事话语中对事件和行为的讲述。最外层或被呈现的领域是讲述的场合，即会话领域。在这个分析中，框架将一个领域导向另一个领域。（图 2-1 展示了这些叙事叠层。）

框架活动产生口头故事讲述过程中，这里将在一个故事语料库中考查框架活动的动态，语料库的故事是于 1975 年 3 月 29 日星期六，在英格兰德文郡的 Algernon May 农场的一个晚上的会话过程中被讲述的。这是我在达特穆尔一年的实地考察和 Algy 录制的许多此类对话中的第一个。这一次的故事有五个参与者：Algy 是主要的讲故事者，他的妻子 Jean，他的侄女 Marian，一个邻近的农民叫 Miles Fursdon，和我自己。Algy 是一个活泼、结实的 67 岁乡下人，有着一头耀眼的白发和一双蓝眼睛。他的妻子 Jean，是一个画家，瘦削、善变、长脸布满皱纹，还饲养着一匹纯种马和灰狗。Marian，健壮、脸色红润、黑发，和 Algy 在一个农场工作，帮助简养殖。Miles 是一个年轻的农民，高、瘦、黑发，也是 May 一家的老朋友。遵循德文郡的描述郡外人的惯例，我是一名民俗学者、外国人。

我们的谈话是在他们 19 世纪修建的农舍中的一间昏暗的石板厨房发生的，旁边有三只狗、一只猫、一只小羊羔，大家烤着火。这一家人知道我对故事很感兴趣，在半小时的谈话后，Algy 提到了一个与他的农场主屋 Rowbrook 有关的故事，它就在我们所处农舍的山那边。我知道它吗？此时我得到了 Algy 的许可，开始录制这个场合讲述的第一个故事，也是我听 Algy 讲的第一个故事。从这时候开始，一直到一个半小时后在 Miles 和我要离开时他讲的最后一个故事。在这段时间里 Algy 讲述了 33 个故事。这个语料库说明了框架的两种功能类型，有些标记边界，有些不标记。

标记边界的框架

作为边界的框架位于它们为之框定的领域（frames-for）和它们所框定的领域（frams-of）之间。处于这样的位置，它们指向两个方向：指向它们所框定的领域，和它们为之框定那个领域的领域。

开头和结尾（Beginnings and Ends）

拉波夫（Labov）和瓦列茨基（Waletzsky）声称，他们所说的“个人经历叙事”的特征是：故事中的叙事小句的序列组织与故事世界中的事件的时间组织相一致。因此，“叙事被视为一种用来概括经历的口头技巧，尤其是一种建构与该经历时间序列相吻合的叙事单元的技巧”。（13）就时间来说，序列是一种惯例。罗兰·巴尔特写道：“时间不属于话语本身，而是属于指涉物。”（252）在故事世界里，一个事件发生在另一个事件之后；在故事领域中，一个事件是由另一个事件引发的。对于在连续事件之间建立因果联系，给故事带来了同序列性（consequentiality）。“封闭感”，芭芭拉·赫恩斯坦·史密斯写道：“它是一种对结构的感知功能。”（4）那天晚上的第一个故事，讲的是姓 French 的三个兄弟，他们曾经住在 Rowbrook 农场的主屋里（转录手法参阅附录）。

		三兄弟
开场	Algy：	关键在于…
开头		有 三个 青少年 都姓 French 睡在那里的一张床上 在那个村舍里——在那个老屋里。 雷雨？
结尾		French 父亲下来了 发现中间的那个 被闪电 击中了。
收场		三个男孩在一张床上＝中间的那个死了。
收场		嗖。

故事为了收尾，三兄弟的故事开始和拖延先前事件的这种方式，是要让这些事件导向老二的死亡。然后故事从开始走向这个结尾，完成故事。叙事中同序列性的出现情况是，把故事世界提取的最后一个事件看作结尾，然后反向建构故事以包容说明结尾所必需的东西，如此就到达了开头。开头并不隐含结尾，但结尾蕴含开头。“通过在开头阅读结尾和在结尾阅读开头”，保罗·利科写道：“我们还学习了将时间反向读作对最终结果中的一个行动过程的初始状况的回顾。”（180）故事世界中序列事件的开始和结束成为故事的开头和结尾。故事世界并没有开头和结尾。故事世界的居民在体验这些领域时，不是作为开头和结尾来体验，而是作为持续进行。故事把故事世界的一部分拿出来讲述，但故事世界延伸到了故事为其设立的边界之外。其他事件被理解为在被讲述事件之前和之后和同时发生。开头和结尾通过故事领域被引入到故事世界中，因而赋予连续的东西以同序列性。故事在故事世界中所设置的边界，为故事领域的缘故，将那个世界的事件框定。它们构成各种指令，表示边界内的事件相互形成某种关系。将事件框定成故事，赋予故事以结尾的感觉。开头和结尾是故事世界的框架，是为了故事领域的框架。

开场和收场（Openings and Closings）

故事与其故事世界不同，是另一个领域即会话领域里的飞地。故事飞地是一种话语秩序，不同于包含它们的会话，即，对现场不存在事件的表征。它们还是一种事件秩序，不同于会话中包含的其他类似事件。它们通过开场和收场与包含它们的会话中区别开来，开场和收场标志着故事领域和会话领域之间的入口和出口。开场和收场还能够将一个叙事事件同会话中的其他地区分开来。一方面，必须区分开头和结尾；另一方面，必须区分开场和收场。开头和结尾是事件将要开始和结束的点；开场和收场是故事开始和结束的点。开头和结尾创造了故事世界里的边界；开场和收场构成了故事领域的边界。

典型情况是，开场和收场将开头和结尾整齐地括住，如“三兄弟”中，开场框架指向故事领域，紧挨着故事世界的开头，收场语——有两个——紧跟着结尾。但偶尔故事世界的开头被用来开启故事领域，而结尾关闭两个领域。比如，Algy 讲了一个加拿大电影摄制组试图拍摄雪貂捕捉兔子的故事，在 Algy 框定了这个故事时，他开启了下一个关于他侄女 Marian 剪羊毛的故事，他直

接进入故事世界以描绘电影摄制组的意图。

雪貂捕猎和剪羊毛		
评价	Algy:	我发誓这是完全真实的。
尾声		我们为此得到了五英镑。 （（咯咯笑））
开场		他们想拍的另一场是玛丽安
开头		剪羊毛。

紧随Miles的故事“小狐狸和飞轮”之后，对故事世界里的事件进行了评价。

小狐狸和飞轮		
结尾和收场	Miles:	[他被打倒在地上]
评价	Algy:	[科尔，他很幸运] 不是吗

对开场和开头以及结尾和收场框架进行的这种凝缩，结果让故事与发生在其中的会话有细微区别。例如，加拿大电影摄制组的活动被延续到了剪羊毛的故事中。另一方面，顺着开头对开场分层、顺着结尾对收场分层，会导致故事边缘的框架的密度增加，这使得故事从会话中更加清晰地区别开来。

如果开场和收场是程式化的，如“从前”和“剧终”，它们不仅标志着话语秩序中的不连续性，而且按照惯例，它们还规定了这块飞地的领域地位，即童话。在这种传统意义上，会话轶闻的开场和收场通常都不是程式化的；尽管它们并不标志着说话中的不连续性，但它们并不一定规定它们所限制的事件的领域地位。在三个兄弟的故事中，开场白“关键在于”，提醒听众一个故事将要开始，就像公式化的开场白“从前”一样。从技术上讲，这句话是重新开始，表明讲故事的人在终止处又开始，为故事做准备工作，然后我打断他问我能否录下他的故事。收场语：“在一张床上有三个男孩，中间的那个死了。”这就让人注意并重申故事的结尾。在故事结束后，程式化的收场“剧终”位置同样在故事的结尾之后，同样让人去注意已经发生的事情，而不去重复。“剧终”本身并不是故事世界里的封闭事件（不过指的就是它），而是指故事领域里收场语。这个收场之后的短语“嗖”似乎是戈夫曼所说的“表情语”的一种形

式，即，通过节奏或语调传达对先前言论的感觉，而不重复其内容（527）。这是成年人经常与婴儿和动物一起使用的话语。“嗖”这个声音捕捉到了雷击的特点，以另一方式重申了故事的结尾。既通过重复的模式创造了饱和感，又通过评价性强调作为故事结尾的元素，重复似乎创造了一种封闭效应（Smith 42）。[1]这种效应是通过双重收尾产生的，从而逆转了话语的流动。

除了封闭故事领域之外，收场还把注意力向内或向后导向故事世界，向前或向外导向会话领域。一方面，它们标志着说话人已经错过了故事世界中的结尾；另一方面，它们标志着让听众恢复因讲故事而暂停的话语完成的过渡属性。[2]故事领域的这些收场被拉波夫误归为尾声，尽管它们不符合他自己的标准，即尾声紧随故事世界里的事件（365－366）。故事领域的收场将听者导向故事世界和会话领域，同时提供两者之间的过渡。在 Algy 关于 Marian 剪羊毛的故事中，Mlies 插入了听众特有的简短的支持性话语，但没有任何话来表示结尾的意识，不过这是由 Algy 和 Marian 的笑声所标记的。因此，Algy 在笑声后有一个故事领域的收场，Miles 对此做出了恰当的回应，发出溢美言辞，并开始了他的话轮。

剪羊毛		
	Algy：	但是在剪完羊毛时 这——拍摄停了一秒钟 然后这件巨大的羊毛 我是从羊毛商家那里得到的（咯咯笑） 好大的东西—— 玛丽安把它扔出去了，你知道，剪羊毛后都那么做 但不幸的是
结尾	Marian：	老羊身上有一个绿色的标记而这个是 鲜红色的 [（（笑声））] [（（笑声））]
收场	Algy： Miles：	就是那么回事啦。 嗤。

如果开头和结尾为故事领域的缘故将故事世界框定，开场和收场则为会话领域的缘故将故事领域框定。两组框架均限定了故事。开头和结尾，以及开场和收场，均位于故事的边界上，这就增强了故事同周围话语的离散性。

前言和尾声（Prefaces and Codas）

前言和尾声形式的框架也位于故事飞地的边缘，但在会话的一边。因此，尽管开头和结尾仅处于故事世界内部，开场和收场仅处于故事领域内部，前言和尾声却位于二者之外，处于会话领域中。开头和结尾限制了它们所框定的故事世界，开场和收场限制了它们所框定的故事领域。前言和尾声将两个领域限制在会话领域之外，为普通领域中的替代现实创造了一个围墙。虽然位于会话领域内，但是前言框定故事领域或者故事世界，而尾声框定故事世界。所有三对框架都可以作为会话领域与故事世界或故事领域之间的边界，在故事的边缘它们自身分层或层叠。

前言这种框架，先于故事领域的开场或故事世界的开头，宣告一个新的言语事件，比方说“我要给你讲点事”，有时候也宣告这一言语事件的领域地位是故事，比方说，“我给你讲个很棒的故事”，或者宣告故事事件的性质，比方说，“最可怕的事情发生了”。前言不仅建立起前瞻性空间，在此空间中可以把故事插入会话；它还把故事勾回到会话中，暗示故事或者那些事件对会话此刻的听者特别相关。这种前言的作用对于会话中故事讲述的组织而言至关重要，因为它保证了会话将提供一个故事可以被完成的地方。

会话由社会语言学家所谓的“言语话轮”构成，安排参与者轮流发言。在完成一个话轮时，其他参与者将会感到期望或有资格开始自己的话轮。句末标志着言语完成（Schegloff and Sacks 236）。因此，如果一个言语事件需要不止一个句子才能完成，说话者必须安排采用一个延伸话轮，否则在第一个句子完成时有被打断的危险（Sacks，*On the Analyzability* 344－345）。因为结尾和开头之间的序列关系，甚至最简短的故事也需要不止一个语句的言语来讲述。Sacks 的看法如下。

> 这样做的结果是，如果所说的话是故事，就会产生我所谓的故事前言。这种话语要求有产生延伸话轮的权力，并且说谈话将会很有趣，同时也会做其他的事情。
>
> 在完成这个“兴趣激起”时，如果愿意就可以停下来，由他人来表示可以，或许表示他们也感兴趣，或者不可以，可能他们不感兴趣。如果查

看故事的话，就会发现这样的前言是存在的。（1992，226）

Algy May 以如下的方式来给他的斯奈利房的故事加前言。

斯奈利房		
前言	Algy：	但你或许不知道任何老的故事 关于 多莉的小屋，斯奈利房。 是嘛
	Kat：	什么事？

前言	Algy：	［从没听说过］关于斯奈利房的任何事情。
	Kat：	［斯奈利房？］
	Algy：	是的。 它是个——现在在树林里但是过去那里有一所房子

票据	Kat：	是的，我不知道。
开头	Algy：	两个老妇人住在里面

一旦故事讲述者收到对他延伸话轮请求的恰当回应，会话就从前言转到了故事世界里的故事的开头，“两个老妇人住在里面”。回应的形式戈夫曼称为“票据”（ticket），比如本例中的“是的，我不知道。”可以通过三种言语话轮——前言、票据、开场有条不紊地加前言，本例中本可以这样处理，如果我不为两所不复存在的房子感到迷惑，“多莉的小屋”“斯奈利房”。前言，“但你或许不知道任何老的故事关于多莉的小屋，斯奈利房。是嘛，”本可以顺利地后接“是，我没有，”并由此达到第三个话轮的开头。如果第二说话人请求讲一个故事，那么可能只需要两个言语话轮来完成添加前言的工作，这一请求既充当前言又充当票据。这种情况发生在 Algy 的妻子，Jean，让他讲迈克尔役马的故事时。

迈克尔和女巫		
前言和票据	Jean:	给他们讲嗯嗯哈罗德布鲁特 亲爱的，在康沃尔 和唔 [和迈克尔] 那匹马
	Algy:	[好的]
	Jean:	（他们想知道。）
开场:	Algy:	这是真的。
开头:		在康沃尔有一匹很棒的役马 与众不同。

前言可以用在故事世界或故事领域，以引起对事件或故事的兴趣。对比“福克斯的火葬场”和“福克斯的白袍，本特利，和猎鹿帽”的前言。“福克斯的火葬场”的前言介绍了福克斯，这个将会出现在故事世界的怪人。

福克斯的火葬场		
前言	Algy:	但是近期——迈尔斯将会记起福克斯——
票据	Miles:	是的。
	Algy:	是吗？
票据	Miles:	是的。
摘要	Algy:	嗯，他——你知道，努力了十七次想得到— 成为 牧师

与此相反的是，“福克斯的白袍，本特利，和猎鹿帽”的前言导向了对故事质量，即故事领域属性的重视。

福克斯的白袍、本特利、猎鹿帽		
前言	Miles:	现在，我认为最好的——福克斯的最好的故事之一是 他曾经在普林斯顿服务，他 曾经=
票据	Algy:	嗯嗯。

社会语言学家用来称之的层叠动词，如想，告诉、知道、听到、说、梦到等，可以将故事的领域地位导向为梦幻，想法，听，说法或知道，无论前言导

向故事世界或故事领域（Goffman 510)。恰当的票据可能会非常轻微，仅仅是为了将发言权交还给故事讲述者，意识到他正开始一个延伸话轮。

由于在讲故事的过程中，前言安排暂停了句子完成的过渡属性，当故事结束时，会有困难，话轮转换应该被重新恢复。结尾并不总是那么明显地随着开头而来，这一点对听众来说是显而易见的。结尾可以被加强或者通过故事领域的封闭来弥补，这把注意力引到故事世界中事件的封闭。即便这些也可能不足以恢复话轮转换。无论有或者没有这样的框定手段，听众接过他们的话轮时，会不时地忽视或不能展现出对故事结尾的欣赏。在这样的情况下，故事讲述者可以用拉波夫所谓的尾声，来提醒听众故事已经结束。“尾声隔开了并发行为的序列，并表明对叙事来说，接下来的任何事件都不重要”（365－366)。前言和尾声之间有齐整的对等，这是显而易见的：一个打开一个领域，另一个关闭这个领域，两者都从会话一侧起作用。因此，会话框架类似于故事中开场和结收场的饰边工作，以及事件中开头和结尾的饰边工作。

在前言中加入如何监控故事以获取其结尾的信息，是对封闭框架依赖性的巧妙的替代。根据 Sacks 的说法：“事实证明，在故事的职责中，前言是提供那些断定故事将要结束的信息。将断定故事将要结束的信息恰当地放在开头，这样人们就可以从开头观察，来看故事什么时候结束，这是很合理的。”（1992，228）因此，“比尔哈姆林和线轴”的前言指导着人们去监控这个故事与之前故事的相似性。

<table>
<tr><th colspan="3">比尔哈姆林和线轴</th></tr>
<tr><td>前言</td><td>Algy:</td><td>但是你看到哈姆林
承包商
给我们讲了一个非常相似的故事</td></tr>
</table>

前言可以采取拉波夫所说的“摘要”的形式，由“总结整个故事的一个或两个小句组成”（363)。在这种情况下，前言不一定会引出票据，但只提供如何监控故事以获取其结尾的指令。作为前言的摘要不应该被理解为故事的一部分，甚至不能以缩影的方式来复制故事，而是作为一种元交流或框架，即如何聆听故事。（Labov 364；Labov and Fanshel 106)。Algy 讲的 Marian 剪羊毛故事的摘要，指导听众留意剪羊毛直到故事结束。

剪羊毛		
前言作为摘要	Algy：	他们想要做的另一件事是 拍摄玛丽安剪羊毛 这是在十月份，所以我说："哦，很可能。"
	Miles：	吵。
	Algy：	不管怎样。
开头		去了巴克法斯特利 得到了两块非常大的苏格兰羊毛。

前言典型地采用了摘要的形式，要求其他参与者讲故事，就像 Algy 在 Marian 的小狐狸和车轮的故事中的前言一样，这样就可以很快看出被引出的是哪个故事，并提供了讲述这个故事的票据。

福克斯和车轮		
前言	Algy：	告诉他们——玛丽安，告诉他们
票据		推嗯 把车轮推向梅尔特的原因 就是 [真的福克斯]
	Marian：	[好的。]
	Algy：	[重新开始讲。]
	Marian：	[当一当他嗯] 在雷斯登时是牧师，他以为他会——他会

尾声是由紧随故事世界中事件结尾的框架组成，为把该领域的事件连接到会话中而设计。在故事的完成和会话的恢复之间，把事件序列，而不是同序列插进故事，这样尾声就把故事世界和会话联系起来。因此，拉波夫和瓦列茨基指出："所有的尾声都是通过时间接合点从解决中分离出来的。"（40）拉波夫认为："尾声有一种属性，即弥合叙事结尾时刻和当前时刻的鸿沟。它们把叙述者和听众带回到他们进入叙事的那个点。"（366）这样的尾声以残留物、后果、痕迹的形式，在故事里被讲述的事件中呈现。Marian 和 Algy 讲的小狐狸和车轮的故事的前言证明了这一点。

小狐狸和车轮		
尾声	Marian：	你仍然可以看到老——老嗯
尾声	Algy：	［你可以，深处］树林，现在，是的。
	Marian：	［残留物在深处——］ 树林深处。

这些人工制品的持续存在将当前会话的环境与过去的事件领域相联系。它们在日常生活中的存留，会话谈就是其中的一个方面，似乎证实了这个故事，或者证明了它的相关性。

尾声和收场都紧接和重申故事的结尾，这些尾声来自故事世界的内部，收场来自故事领域的内部，但是它们同会话领域的关系很不相同，它们为会话领域实施了这些封闭。故事领域是会话领域里的飞地，一个话语事件在另一个话语事件内，而故事世界是单独的现实。因此，尾声在不同领域间建构连续性，而收场区分连续的领域。故事的边界提供了接合点，以框架的形式插入关于本体论差异的信息（图 2-2 显示了这些框架所处领域和其所关注领域之间的关系）。

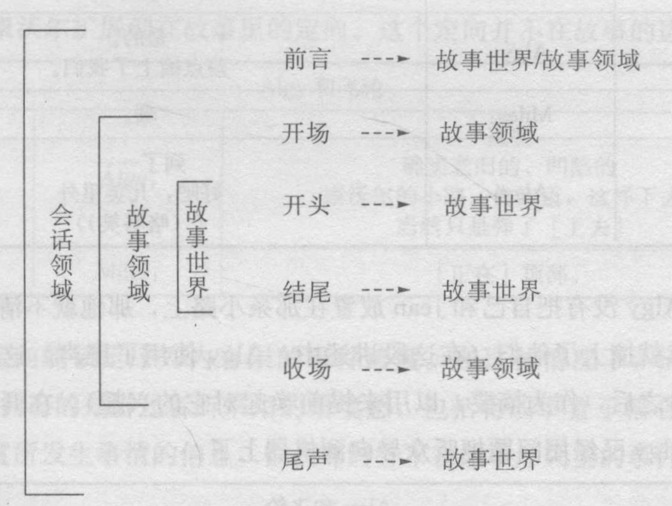


图 2-2　是边界的框架的双向性

不是边界的框架

那些不是，或者不一定是边界的框架，和领域里的事件的相关，但并不标

记该事件领域的边界。这些框架是概念性的，但不是位置标记。

定向（Orientations）

定向提供的信息被认为是必要的，以便理解故事世界里发生的事情。如Algy讲了一个侥幸逃跑的故事，他从地理定向开始讲起。

Algy 和飞轮		
定向	Algy：	我和简走在康沃尔郡的一条狭窄的小路上
尾声		我们看见一个脸色苍白的小伙子 他看着我们 “科尔，感谢上帝，你还好。” 我说：“怎么了。” 他说，“那该死的飞轮脱落了。” 他指着那座山的山顶。
	Miles：	（（咯咯笑））
开头	Algy：	很明显它下降得太快了， 跳过了 这低矮的小路
	Miles：	哧。
	Algy：	是的。 差点撞上了我们。
	Miles：	嘶。
	Algy：	到了—— 好吧，几英里外 （（咯咯笑））

如果Algy没有把自己和Jean放置在那条小路上，那他就不清楚，飞轮掠过时差一点就撞上了他们（在这段讲述中，Algy使用了尾声，这尾声实际上发生在灾难之后，作为摘要，以用来提前唤起对它的兴趣）。在开始讲这个故事之前，Algy已经用问题把听众导向到机器上了。

Algy 和飞轮		
	Algy：	但是，迈尔斯 几年前
定向		那里曾经有过打谷机——

Algy 和飞轮		
	Miles：	是的。
定向	Algy：	蒸汽机。
	Miles：	是的。
定向	Algy：	那上面有该死的飞轮。
开头		我们走了上去——
定向		我和简走在狭窄的小路上。

把定向放置在故事开始的周围，为事件序列提供了背景。在这个位置上，拉波夫和瓦列茨基表明，定向“为听众定位人物、地点、时间和行为情况。因此，我们将把这种结构特征称为定向部分”（32）。但是，定向性评语，即说明或澄清也能够插入到故事里或故事之后，这些评语指向其旨在阐明的那些特定方面。讲完这个故事之后，Algy 发现，听众可能并不都能意识到，康沃尔的小路通过一种古老的用法被切割得如此深入地面，这样一来，地面上的抛射体可以跨过小路，并且错过上面的人们，所以他后来在会话中补充了另一个定向，一个将康沃尔扩展到在故事里的定向。这个定向并不在故事的边界上。

Algy 和飞轮		
定向	Algy：	这些 确实老旧的、凹陷的 康沃尔的小路，你知道，这样下去。 当然只是弹了［上去］
	Miles：	［正在］顶部。

因此，定向能锁定序列内有限的事件跨度。在这种情况下，Sacks 注意到：“我们所拥有的是讲述者所采用的语境感，包括将故事置于精心设计的地方，允许欣赏所发生事情的信息，以及那时并不在故事序列里的事件的信息。”（1992，274）

定向将故事世界作为事件领域透露给听众，不是用日常生活中事件透露的方式做的，因此，一些形而上学的常数或背景预期是明确的。[3]以下故事的定向定位了会话者们居住的地理空间（Rowbrook 农场）中的事件，但早在两百年前。

Jan Coo		
	Algy：	和 Jan Coo。
定向		在这里的——Rowbrook。
定向		他是一个男孩生活在一千七百年前 大约 照料那头牛——只是个年轻人。

对本体差异的关注，将定向当作框架，即使它们没有提供如何把整个故事世界作为一个整体看待的信息。Sacks 认为，要策略性地使用这些信息，使听众关注如何解读其被告知的内容（1992，274）。Algy 用这种方式确定了 Marian 剪羊毛故事的定向。

剪羊毛		
摘要	Algy：	他们想要做的另一件事是 拍摄玛丽安剪羊毛
定向		这是在十月份，所以我说："哦，很可能。"
	Miles：	吵。
	Algy：	不管怎样。
开头		去了巴克法斯特利并得到了 两块非常大的苏格兰羊毛。

羊毛在冬天变厚，夏天变软，所以剪羊毛通常是在春季羊毛最厚的时候进行的。在十月剪羊毛是一个相当不同寻常的提法。Miles 本人是农民，因此，被定向改变了，用以监控 Algy 的故事，为十月剪羊毛提出解决办法。

其他的参与者也可以提供定向，他们展示的那些对故事的注意，正是讲故事的人的定向想要唤起的。因此，定向不仅可以插入信息来理解故事，而且还可以插入到其讲述者或其他参与者认为需要的那个点。于是，它放置巧妙，表明其何时被使用（Sacks 1992，274）。定向可以将听众引入领域尾声，然后将其从中抽离出来，尾声和定向由故事世界的某些方面和片段组成，放置在话语之前或之后。定向提供了进入童话世界的角度，该角度可以显示那个领域的视角。在设置事件展开的背景时，它们设置了这个角度，让听众理解这些事件。定向从故事的语境指向事件的语境，从听众指向听觉，并将其联系在一起。定

向是故事世界的框架，也是为会话领域框定的框架。于是，定向在故事领域里，巧妙把经验的三个领域联系起来。（图 2-3 显示了这三个领域的相互关系）

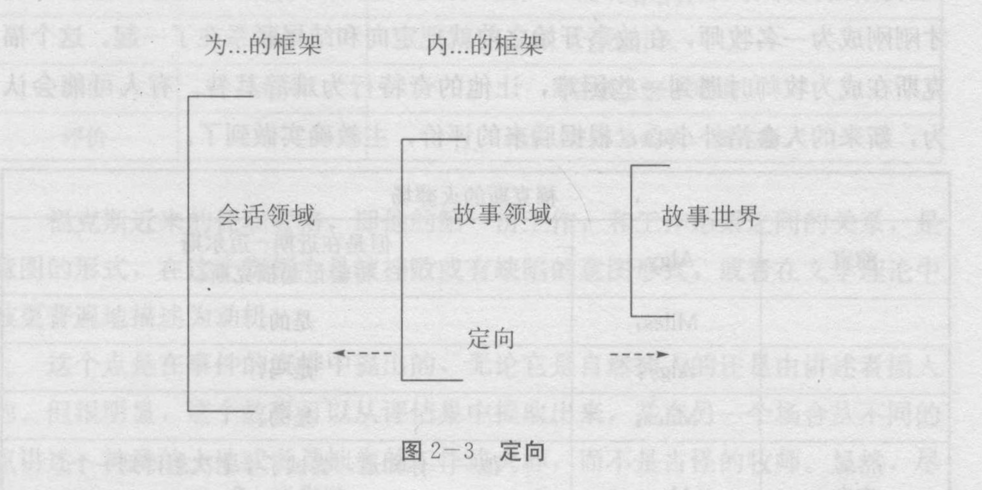


图 2-3　定向

评价（Evaluations）

目前为止，所考察的框架都与事件和故事的领域地位有关，一段话语是否是个故事，是哪种类型的故事，以及其讲述的事件来自哪个领域。与评价相比，这些框架决定了事件的顺序，而评价揭示了那个顺序中事件的观点、态度或感受。拉波夫将评价描述为，“叙述者使用的来表明叙事意旨的方法，它存在的理由是（raison detre）：为什么被讲述，以及叙述者要表达什么。”（366）他写道，好像所有这些方法都差不多。事实上，故事的意旨和故事讲述中显示的意旨间有细微的区别。第一是故事中事件之间的关系，第二是故事与被讲述的场合之间的关系。

事件的评价表明，故事世界本身就是可报告的。拉波夫声称：“为了识别叙事的评价部分，有必要知道为什么这一叙事——或任何叙事——被认为是可讲的；换句话说，即为什么叙事的事件是可报告的。”（370）对拉波夫来说，其讲述的凭据都是事件中固有的。这种特性是由评估提出或标识的。和其他事件相比，评价着重强调有些事件，尤其是最后的事件，使事件不仅仅是相互接续；还达到一个点（point）。这样一来，这个点就与结尾有关。然而，与拉波夫的观点相反，这些点并不是结尾；它们将结尾和开头的关系确认为可信的，

如果结尾可以被看作是叙事序列中的最后一个元素，那么要点就与叙事元素之间的关系有关，或者与这些元素和故事的非叙事方面之间的关系有关。如，“福克斯的火葬场”后面的评价，“他只得到了他该死的票”，这意味着他最近才刚刚成为一名牧师，在故事开始之前就把定向和结尾联系在了一起。这个福克斯在成为牧师时遇到一些困难，让他的奇特行为难辞其咎。有人可能会认为，新来的人会格外小心，根据后来的评价，主教确实做到了。

福克斯的火葬场		
前言	Algy：	但是在近期一迈尔斯 将会记起福克斯。
	Miles：	是的。
	Algy：	是吗？
	Miles：	是的。
定向	Algy：	他——你知道，尝试了十七次想得到一个 想成为一个 牧师。
	Miles	是吗？
	Algy：	是的，在第十八次尝试时成功了。
	Miles	嗯嗯。
开头	Algy：	其中他的第一份工作是—— （哈）他们在——哦，你怎么称它。
	Miles：	（（咯咯笑））
	Algy：	尸体火化。 他必须要扔掉那些灰烬，你看， 他走进了—— 进去
评价		Huccaby 教堂，那该死的风吹了起来
结尾		把他们吹了出去，吹过了 墙，你看
	All：	（（笑声））
	Algy：	[吹过沼泽地。] （哈） 那——那——
	Miles：	（（咯咯笑））

福克斯的火葬场		
评价	Algy：	他只得到了他该死的票。
	All：	（（咯咯笑））
	Kat：	［它为什么——］
评价	Algy：	［主教］怒不可遏。
评价		他说："你怎么敢，福克斯。"

福克斯近来的任职资格，即他的第一份工作，和工作结果之间的关系，是意图的形式，在这个实例中是被挫败或有缺陷的意图形式，或者在文学理论中被更普遍地描述为动机。

这个点是在事件的安排中提出的，无论它是自然插入的还是由讲述者插入的。但很明显，这个故事可以从评估巢中提取出来，并在另一个场合从不同的点讲述，神圣的土地或者是拙劣的工作或火葬，而不是古怪的牧师。显然，尽管这一观点被介绍到故事中，没有观点的叙事序列在某种意义上就不会成为一个故事。问题是：是故事构成观点还是观点构成故事？事实证明，事件不仅是可讲的，也可以在不同场合讲。这是它们与这个场合的相关性，即讲述的重点。这个点就是把故事和场合连在一起的东西。尽管不需要，但讲述的观点可以将其自身投入到故事的重点上。错过故事的要点，那么，就是不看其中的事件是如何联系在一起的，或者不看它们是如何与其讲述场合相关联的。

故事世界的评价不仅可以评价故事世界中的事件，还可以为它们被讲述的场合规定这些事件的本体论地位。在其被讲述的场合指定这些事件的本体论地位。它们可以把事件框定为真实的或者虚构的。在这一系列故事中，对事件的真实评价是讲述它们的一种保证。故事的真实性增强了讲述者的权威。在这种情况下，Algy 的几个故事都有真实的评价。它们被放置在故事之前，之后以及故事中。

斯奈利房		
评价	Algy：	这绝对是真的。

海曼的矿井		
评价	Algy：	那是真的，你在任何地方都不能击败它。绝对是福音。

犁和野兔		
评价	Algy：	这应该是真的。

雪貂		
评价	Algy：	我发誓这绝对是真的。

真实的评价将故事世界视为我们称之为现实的领域之一；这一领域的事件被理解为在时间和空间里拥有或者曾经有过实体。这些现实是相当多样化的，可以包括过去、现在和未来的领域；超自然的或者科学的领域；或者是梦、游戏、工作的领域，死者的领域和神明的领域。故事世界的虚构的评价将其区别为：想象的领域、仙境或地狱，超自然的或外星的领域。显然，把哪个领域看作虚构的取决于个体的差异或宇宙学（cosmologies）的差异。如传说描述了位于普通地理位置的特殊事件。那个领域和日常生活的世界是连续的还是不连续的，取决于讲述者和听者的怀疑或信仰。将不同寻常的事件移至遥远的时代或异国他乡，会增强该事件的可信度。因此，Algy 将 Jan Coo 和 "piskies"（小精灵的正确的德文郡发音）放置到"一千七百年前"，存在的领域里，允许听众将其视为不可思议的异常事件。他在随后的故事中继续辨别"泰维斯托克饭店的恶魔"这个故事。

学校督查		
评价	Algy：	这和虚构一点关系都没有，这是真实的。

这表明，恶魔的故事连同之前的小精灵、王子和吉卜赛人的故事可以被看作小说。因此，框架就像向前推进一样地向后推进。[4]

迄今为止所观察的评价都是故事领域的一部分，是讲故事者和听众对发生在故事世界里的事件的评论。评价也以评论或其他标志的形式位于故事世界中，是通过这一领域的人物对事件的态度实现的。就拉波夫的术语而言，这些“嵌入式评价”（embedded evaluations），被讲故事者或听众引用，以揭示这种态度（372）。嵌入评价典型地发生在其所评价的事件过程中。然而，在这里，Algy追加了观众对牧师驾驶的评论，以加强对福克斯的白袍，宾利和猎鹿人的叙述。观察者和他的观察都位于故事世界内部。第一个嵌入式评价对事件进行评论，第二个对其故事性进行评论。

福克斯的白袍、宾利、猎鹿人		
	Algy：	有一次有人拦住我， “那是谁。” 福克斯完全摧毁了达特米特山。
	Kat：	（笑）
	Algy：	猎鹿——猎鹿人。 本特利的发动机罩上有一条 血腥的皮带和所有的东西（笑）。
	Kat：	（笑）
	Algy：	布鲁姆
	All：	（（笑））
	Algy：	到底是谁。
嵌入故事世界的评价		“哦”，我说，“那是我们当地的牧师”。 “我的上帝，”他说，
评价		“和你相处的特别的人”（笑）。
	All：	（咯咯笑））
	Algy：	（（咯咯笑））
嵌入故事领域的评价		“嗯”，他说，“这是一个非同寻常的故事。”

从这篇转录中可以看出，笑通常算作是接过话轮，而不仅仅是一种打断话语的方法。话语有强调评价的作用。被评价的内容可以通过邻近的内容推断，因为笑声与谈话不同，它不会给其指涉物带来语言的指向。拉波夫仅仅阐述了它们如何构建故事事件的评价。这里发现的评价，用是来框定故事和事件的。故事领域的评价在故事中有价值。听众的注意力是由故事的质量保证的，而不

是事件。随后，Algy 以这样的方式评价了三兄弟的故事。

三兄弟		
评价	Algy:	奇妙的故事，不是吗， 击倒了一张床上三个中的一个。

Harvey Sacks 将评价描述为听者理解的指令（1992，286）。在讲述中，这些指令把讲述者和听者的态度显示出来，从而避免了相互影响的尴尬。如，Jean May 可能会在她丈夫的故事之后，接着评价一个愚蠢男孩。

未必如此和香烟		
评价	Jean:	这太令人尴尬了，因为他总是盯着你看。 还有那些马。

这表明，我们其他人听到故事是对尴尬场景的叙述，而不是比如对白痴的嘲笑。评价还提供故事如何被聆听的信息。在 Agy 讲述她自己在一辆行进中的马车里的冒险经历后，简接着评价道："可怜的小马。"这表明她对这一片段的解读是不幸的，而不是勇敢的，并谨慎地回避了她的冒险。

评价有两种类型：对故事世界的评价和对故事领域的评价。故事世界评价的焦点在故事的事件上，使故事清晰透明地呈现在另一个领域里。故事领域的评价侧重于讲述，自身为故事构建领域。故事世界的评价可以处于领域内部，即故事领域里，或者会话领域里。故事领域的评价位于故事领域里或会话领域里（图 2－4 展示了从最外层的会话到最内层的故事世界的延伸评价）。尽管可以调节故事内部的戏剧性结构，但评价有更广泛的用途，具有管理态度、兴趣的特征，并关注故事讲述的场合。（故事讲述过程中的框架分布，见图 2－5）

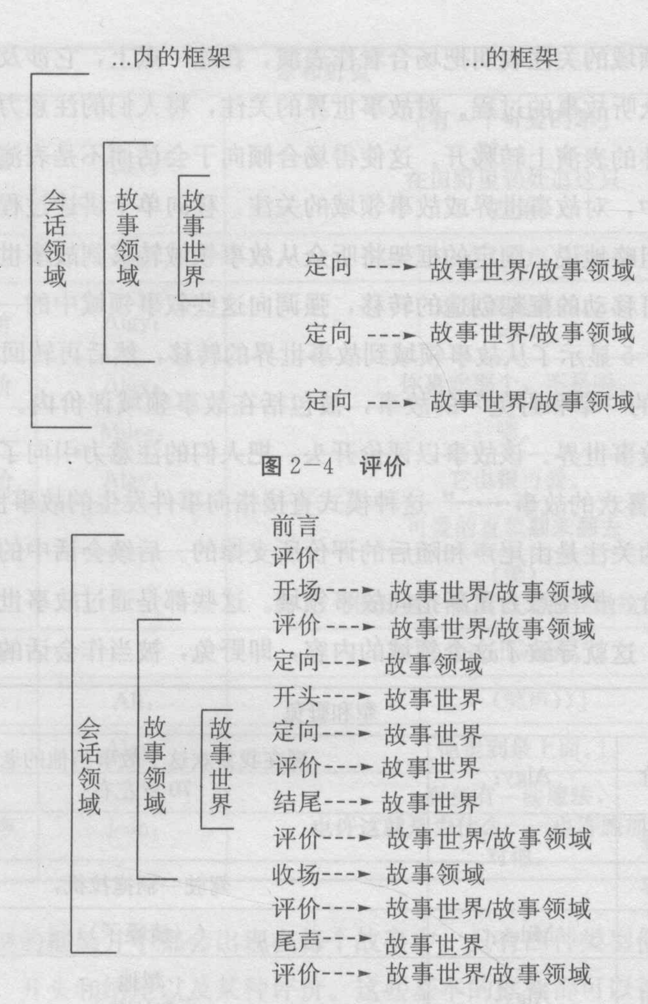


图 2－4　评价

图 2－5　故事讲述过程中的框架分布

叙事层叠

故事边界的框架聚在一起，完成了故事讲述的饰边工作。聚集的框架使故事领域的文字和本体的限制齐整的等同。讲故事时进行的饰边工作，也引发了对故事世界里事件的限制。故事领域把边界放在故事世界里，因此这里的事件呈现出某些评判。实际上，故事的边界没有整齐地套到故事世界上。那个领域的事件有自己的边界。但是只有通过故事才能进入故事世界。因此，故事世界里事件的领域地位并不取决于这个领域的经验，而在于故事讲述时的加框(frame work)。

对故事领域的关注表明把场合看作表演，在这一点上，它涉及故事讲述者讲故事和听众听故事的过程。对故事世界的关注，将人们的注意力从表演者和其所叙述事件的表演上转移开。这使得场合倾向于会话而不是表演。在实际故事讲述过程中，对故事世界或故事领域的关注，移向单个讲述过程和故事整体讲述过程。粗略地说，固定的框架将听众从故事领域转移到故事世界，然后再转移出去；可移动的框架创造的转移，强调向这些叙事领域中的一个或其他的转移。(图 2-5 显示了从故事领域到故事世界的转移，然后再转回去)

Algy 讲的“犁和野兔”的故事，被包括在故事领域评价内。括号内的注意力都转向故事世界。该故事以评价开头，把人们的注意力引向了其作为故事的地位：“我喜欢的故事……”这种模式直接指向事件发生的故事世界的定向。对故事世界的关注是由尾声和随后的评价所支撑的。后续会话中的框架通过重述对其的评价，把注意力重新指向故事领域。这些都是通过故事世界的评价和框架实现的，这就导致了这个领域的内容，即野兔，被当作会话的话题。

犁和野兔		
故事领域评价	Algy：	现在我喜欢这个故事当他的老人 70 岁左右
开启故事世界		
定向故事世界		驾驶一辆拖拉机，
开头	Miles：	（（清嗓子））
故事世界定向	Algy：	犁地 [和比尔]
	Jean：	[（）]
故事世界定向	Algy：	三沟犁 你知道，在血色的田野上翻来翻去 一只野兔出来了 老人 忘记了他的犁沟和他
	All：	[（（笑声））]
故事世界尾声	Algy：	[把它拿出来] 对　追逐， [（（笑声））]
	All：	[（（笑））]

犁和野兔		
故事世界尾声	Algy:	［有一个可爱的犁］ 对—— 在田野里到处追这只 野兔
	All:	［（（笑声））］
故事世界评价	Algy:	这应该是真的。 ……
故事领域评价	Algy:	你喜欢那个，不是吗。
	Miles:	嗯。
故事领域评价	Algy:	它也很可爱。
故事世界		可爱的直犁翻来翻去
定向		（笑） 你知道，他们每天都在做这个。
故事世界收场		Buuullwoom。
评价	All:	［（（笑声））］
	Algy:	［他走到最上面。］
故事世界尾声	Jean:	野兔有一些魔法， 也许这就是为什么——也许施加了咒语 对他。

所有类型的框架并不都会出现在每个故事中，只有四种类型似乎是必不可少的：前言，开头和结尾以及某种评价。这些基本的框架都可以被导向到故事世界，但并不是所有的故事领域。可以被导向到任何领域的框架对决定领域的转移有特别的意义。例如，前言可以指向故事世界或故事领域，从而将注意力集中在外部的一个或另一个上。评价，在讲故事的过程中出现，可以紧密地控制对这两个领域的关注。讨论过的"三兄弟"的前言，这个已经不止一次地被实践的故事，指向故事领域，并且故事的开场也维持着这个方向。然后，框架移到故事世界里，直到收场，"嗖"，它从事件中脱离出来，对它们进行评论，并且在这方面进行评价。讲述者和听众的尾声和评价，在故事之后聚集在一起，在领域之间引起关注，一方面将周围的地理和当代社会的事件联系起来，另一方面是让故事充满不可思议的意味。我再一次引用一个有完整会话语境的

故事。

三兄弟		
故事领域	Algy：	因为你想
前言		在开始之前，不止一次地经历这些事情。
	Kat：	你没有—— ［多么愚蠢的想法。］
	Jean：	［想要更多一些的雪利，］亲爱的？ 有更多的雪利酒。
	Miles：	不用，谢谢。
故事领域开场	Algy：	［重要的是，］
	Jean：	［你会吗？］（（对凯瑟琳））
故事世界	Algy：	曾经有 开始时 青少年 姓 French 的 睡在那里的一张床上
故事世界定向		在小屋里——老房子里。 雷雨？
故事世界		French 的父亲走下来， 发现中间的那个 被闪电 击中了。
故事领域收场		三个男孩躺在一张床上，中间的那个被杀了。
故事领域收场		嗖
收起评价		并且…
故事世界尾声		其中的一个幸存者是赫尔曼的 父亲——
	Kat：	打扰一下。
	Algy：	是吗？
故事世界尾声		另外一个是他叔叔。
故事世界	Miles：	老弗雷德
尾声		弗雷德，不是吗？
	Algy：	弗雷德， 是的。

三兄弟		
故事世界尾声	Miles：	曾经是 al Ollsbrim。
	Algy：	［弗雷德是］
尾声		
	Miles：	［或者只是在尽头］抗争——
	Algy：	另一个幸存者。 嗯。
	Kat：	不用了。（（对简，拒绝更多的雪莉））
故事领域评价	Algy：	［奇妙的故事，不是吗。］
故事世界评价	Marian：	［他总是有些——］ ［他总是有些］有趣，不是吗。
故事领域评价	Kat：	［真是不同寻常。］
故事世界评价	Algy：	因为他有趣（（对玛丽安））。 该死的有趣。
故事世界评价	Kat：	那真奇怪。 …
故事领域评价	Algy：	奇妙的故事，不是吗。
故事世界摘要作为故事领域的收场		击中一张床上三个中的一个。

“三兄弟”中故事领域框架的不寻常的层次，似乎是由于 Algy 在这个场合用这个故事来开始讲述而造成的。它的部分职责是将故事领域确立为一个言语事件。一旦完成这一目标，兴趣就转向了故事世界，这是通过故事世界的框架，即“但在近期——迈尔斯将会记住福克斯”框定后来的事——“福克斯的火葬场”来证明的。因此，这个故事讲述场合的框架重复了单一故事的框架，从故事领域转移到了故事世界，然后再转移出去。框架的选择可以在故事讲述过程中以及在讲述一个故事的过程中，策略性地关注故事世界或故事领域，从而对讲述者和听众所参与的叙事场合的本体地位进行判断。

故事是会话里的飞地，一个领域的事件受另一个领域的限定（Schutz, 256）。这些领域之间的边界构成了以框架形式呈现的，与其差异信息有关的自然交接点。在领域之间定位框架重申了它们的双重定向：框架指向的是它们所框定的事件领域，以及它们为这些事件所框定的领域。如，故事的框架可以是

为会话而设的框架。框架从来不是同一领域的框架，也不是为同一领域而设的框架。框架可以位于其框定的领域里，就像开头和结尾都在故事世界里，开场和收场在故事领域里，评价在每个领域里。它们可以位于其为之框定的领域，正如前言和尾声，以及有些评价位于会话领域。或者可以位于第三个领域，如针对故事世界的定位和为会话领域的定位位于故事领域。框架不仅限定或开启及封闭某一领域；它们还指定二者之间的关系。

故事世界、故事领域、会话领域、实际上任何领域，都可以被感知者视为持续的现实。框架能够将其从该参与中分离出来；将其置于反思、态度、评估中；使感知者回归，并停留在另一领域，在该领域，他们对迄今为止作为现实所栖居的领域有着特定的视角。这个视角在此称为框架。从该意义上讲，框架既分离又连接领域。以这样的具体视角看待故事是为了建立叙事现象学。

（左晓丹　译）

转录说明

转录手段

行结束　停顿

来自 Tedlock

>=不存在强制停顿

/一次暂停

大写字母　话语开始

. 话语结尾的降调

?　话语结尾的声调

一修正现象

()　怀疑的听力

(呵呵)　笑声

(())　编者的评论

[]　同步语音，与在下一行或上一行中类似标记的字符串重叠

Malcab Yeager 引自 Shenkein

上一下一中　　　声调

源自 Malcab Yeager（pers. Comm.，1980）

…　　　　　　音节省略

英语拼写　　英语会话

注　释

1. 还要考虑结构主义者的观点，即冗余引出模式（Bateson，*Steps to an Ecology* 130）。

2. 为了完成一场谈话，话语完成的过渡属性必须暂停，通常是由 Schegloff 和 Sacks 所称的"终端交换"——例如，休假顺序完成（256）。在讲完故事之后，要重新进行对话，必须重新建立话语的过渡属性，因为讲故事的过程已经被暂停。

3. Maurice Natanson 指出，Alfred Sehutz 曾经出生、死亡和衰老，都是"形而上学的常数"（198）。Harold Garfinkel 使用术语"背景预期"（21）。

4. 戈夫曼描述了预期和追溯框架（543－545）。

参考文献

Barthes，Roland. "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative". *New Literary History* 6（1974－1975）：237－372.

Bateson，Gregory，and Ruesch，Juergen. *Communication：The Social Matrix of Psychiatry*. New York：Norton，1968.

Bateson，Gregory. *Steps to an Ecology of the Mind*. New York：Ballantine Books，1972.

Bateson，Gregory. Unpublished lecture. University of Pennsylvania，1973.

Garfinkel，Harold. "Background Expectancies". *Rules and Meanings*. Ed. Mary Douglas. Middlesex，Eng：Penguin，1977.

Goffman，Erving. *Frame Analysis*. New York：Harper and Row，1974.

Labov，William. *Language in the Inner City*. Philadelphia：University of Pennsylvania Press，1972.

Labov，William，and David Fanshel. *Therapeutic Discourse*. New York：Academic Press，1977.

Labov, William, and Joshua Waletzky. "Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience". *Essay on the Verbal and Visual Arts*. Ed. June Helm. Seattle: University of Washington Press, 1967.

Natanson, Maurice. *Literature, Philosophy and the Social Science*. The Hague: Martinus Nijhoff, 1962.

Natanson, Maurice. *The Journeying Self: A Study in Philosophy and Social Role*. MA: Addison Wesley, 1970.

Prince, Gerald. *Narratology*. The Hague: Mouton, 1982.

Ricoeur, Paul. "Narrative Time". *Critical Inquiry* 7.1 (1980): 169-190.

Sacks, Harvey. "On the Analyzability of Stories Told by Children". *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*. Ed. John Gumperz and Dell Hymes. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1972, 325-345.

Sacks, Harvey. *Lectures on Conversation*. Vols. 1-2. Ed. Gail Jefferson. Oxford: Eng: Blackwell, 1992.

Schegloff, Emmanuel and Sacks, Harvey. "Openings and Closings". *Ethnomethodology*. Ed. Roy Turner. Middlesex, Eng.: Penguin, 1974.

Schutz, Alfred. *On Phenomenology and Social Relations*. Ed. Helmut Wagner. Chicago: University of Chicago Press, 1973.

Shenkein, James, ed. *Studies in the Organization of Conversations Interaction*. New York: Academic Press, 1978.

Smith, Barbara Herrnstein. *On the Margins of Discourse*. Chicago: University of Chicago Press, 1978.

Tedlock, Dennis. *Finding the Center: Narrative Poetry of the Zuni Indians*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1978.

Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigations*. Trans. G. E. M. Anscombe. New York: Macmillan, 1953.

3. 手势与散文诗学

贾斯汀·卡塞尔　戴维·麦克尼尔
(Justine Cassell　David McNeill)

眼能看耳能听的人可以确信，任何凡人都不可能隐藏秘密。如果他保持缄默，他会通过指尖絮絮叨叨；每个毛孔都会泄密。因此，觉察最隐秘的内心深处，是一个轻而易举的事情

——西格蒙德·弗洛伊德

自然即兴地讲故事，在多个层面上进行结构组织，时间空间、视角、叙述者和被述之间的距离等方面有细微的变换，有顺序与乱序的整合——这是一些基本的维度。然而，这种结构化大多发生在非言语层面，在同时出现的叙述者的举手投足中一览无余。本文将探讨叙事在实时结构化中的言语和非言语因素的结合。

为言语添上体态，就可以阐明许多问题，这些同样的问题曾是叙事学家的关注焦点。通过添加手部动作的各个维度，我们可以厘清视角问题，因为说话人可以通过手势传达他们相对于被叙述事件所处的位置。我们也可以解释视点问题，因为说话人的手势可以表明叙述者是处于被述事件的内部还是外部，说话人自身是位于叙事中还是作为叙事诱导的观察者。体态以许多方式为叙事添加了另一个维度——事件的某些侧面只能够通过体态而不是言语来传达，反之亦然；或者不同侧面可以通过每个媒介传达，让我们更加全面地看到说话人对事件的想法。从一个手势到下一个手势，被描绘的意象部分保持原样，部分发生变化：这些变化成为叙事结构里的凸显的对立，增强了我们对构成散文诗学的平行与重复的认识。

因此，叙事语言并非仅仅是组合轴与聚合轴相交的一个二维事物：它有一个完整的、丰满的3D结构，其中的一个维度是意象主义的（既有视觉又有身势，不是整体的便是分解的）。文学艺术基本结构的许多参数在自然故事讲述的体态中得到表达。

本文旨在论证这一观点，但所依据的某些前提不妨陈说在先。

1. 叙述有许多属性一成不变，无关文类。因此，虽然我们采用了选自卡通"刺激"的讲故事为例，但认为我们的结论具有更广泛的概括性。这里的讨论是基于对手势的十年之久的研究，这些手势是在对儿童和成人的叙述录像过程中自然产生的，他们观看了一部电影或卡通片，然后要求他们向听众复述故事。

2. 讲故事是一种社交活动。成为叙述者就是要扮演一个明确的社交角色，有附带的预期和责任。的确有也必须有听众，因为这也是讲故事"脚本"中的不可或缺的角色。

3. 自然而同步的手势，和言语一样，是叙事交流工具的一部分。这里并不是指取代言语的那些手势（称"徽章"）：拇指和食指构成环状手势表示 okay，或者"竖起大拇指"手势；或者没有言语时出现的手势，如说话人搜肠刮肚地思考时的"词汇提取手势"；也不是关注所谓的"命题手势"（Hinrichs and Polanyi），如说"有这么大"时用双手来度量特定空间。相反，我们感兴趣的手势有四大范畴（后文将作描述），说话人在对故事事件的言语描述中，通常不经意间做出这些手势。

4. 手势部分显示了说话人深层语言过程的格局，协同叙述者的言语，更完整地呈现了叙事事件的面貌。

我们所描述的这类手势仅仅和言语一道出现，且在意义、功能、时间方面同言语有紧密的联系。然而，这类手势在意义表达和语用功能上和言语截然不同。手势和言语之间的这种差异是我们要发掘的一个关键事实。

人们可能以为，口头词句对说话时所发生的事件给予了最精确、最完美的呈现。然而，来自与言语同步化的手势证据表明，并不是这么回事，还有更多的东西。体态并不仅仅将言语转换成一种身势媒介。这两种渠道大相径庭。言

语有形式是否精巧的一套判断标准，是线性分段式和组合式的，有形式化的双重性，在不同语境中有稳定的复现形式，是通过社会认可的。我们将要描述的手势在这中间每一维度都格格不入。它们并没有组织成社会化的代码。它们并不构成单独的“手势语言”。它们缺乏模式化的双重性、形式标准、专门词汇、组合规则。但是，这些手势是同言语一道生产的象征符号，支撑言语的意义和功能。因此，扩大我们的观测网，纳入言语及其同步化手势，就为思考－言说－交流的同样底层过程提供了两个协调但不同的见解。这是我们研究进路的要点之所在。不是说手势就不受规约影响，而是说，影响我们所研究手势的那些规约总体上是社会生活的规约，而不是具体的手势规约。因此，我们将语言代码元素的规约化系统，同未规约化的手势表演相提并论：这正是我们认真研究手势的缘故。如果说语言是心灵的窗户，那也不是唯一的窗户；手势是第二扇窗户，或者更恰当地说，是第二只眼睛，手势和语言一起构成了某种双目视力之类的东西，一个查看的新维度。

自然手势伴随着许多类型的言语事件（Rime 1983），但是，这里只讨论叙述期间出现的情况。在叙述过程中，必须将对事件的表征传达给听众，假定实施某种连贯性——一种上位结构——有助于叙述者建构故事，也有助于听众理解故事。

故事讲述能力取决于文化知识、认知表征、语言技能的错综复杂的相互作用。我们用故事讲述或叙述来指构成一人向另一人传递故事的整套事件。每个事件都是讲故事这个磨坊里的谷物，可以被讲故事人提及。这就是说，故事一般指所谓的“情节化的事件”（emplotted events）：现实或虚构世界里相互接续的突发事变或日常事件（比如，人物为了上楼而攀爬排水管）。然而，除了情节化事件，我们所关注的故事一般还涉及与观看视觉文本或卡通故事有关的事件（“这是傻大猫和翠迪鸟卡通片”或者“这是部老电影，很糟糕的拷贝”），以及/或者涉及与讲故事有关的事件（“我要讲一个我刚看过的卡通片”）。对这些“元叙事事件”的提及，经常用来表明故事各部分之间的接合点。叙事结构是在言语和非言语层面上被提供的，但是在非言语层面上更加明显（至少对使用英语者而言如此）。不过，在讨论手势如何在叙事中具体起作用之前，我们要先行说明我们所谓的叙事结构是什么意思，手势是什么意思。

叙事学：故事都有结构

对叙事最简单明了的定义，如“用事件或行动表征一个现实的或虚构的世界，这些事件或行动是在一段时间过程中和一个具体空间中，通过人类施动者而实现的”（Kloepfer 116），已经预设了一系列的符号结构，环环相扣，形成了叙事的文本性。这就是说，事件、人类施动者、一段时间、一个具体空间均预设了一个宏观结构，正是从这个结构选取了这些元素，在这个结构中指定了元素在叙述中的角色；还预设了一个话语，在话语中阐明这些角色。这就是雅各布森一个著名论断的含义：“诗歌的功能将对等原则从选择轴投向组合轴”（358）。被表征的事件、施动者、时间、空间从这种可能结构的“纵聚合项”中进行选择，以便在话语的“横组合项”中进行组合。没有任何选择是无缘无故的：实时生产的叙事的线性轴上发生的一切，都来自并参与一个更大的非时间性的、非线性的组织，我们姑且简称其为“叙事结构。”此外，表征之观念预设了被表征层面（文本所指涉的东西）的结构、表征层面的结构（话语结构）。叙事学虽然经常处理个体文本，但更多的是探讨文本的结构或文本的种类。而且，本文委实不愿在如前所示的叙事界定上裹足不前，而是要在深层结构的维度方向上拓展叙事定义。

还是从克洛普弗所铺陈的那些维度开始。我们的依据是一个前理论的叙事模型，其简单组成部分有：(1)“现实”世界的某些特征；(2) 这些特征在某些叙事话语中的实例化（instantiation）。这就是说，每个叙事事件的四个方面（行动、人、时间、空间）都存在于该世界中，且在实际话语中得以实例化。“世界”和话语均有其各自的成分结构。叙事世界可以被设想为环环相扣的参与框架（participation framework）的集合，其中，行动者参与特定行为。一个参与框架是讲故事，行动者是叙述者及其听众。另一个框架是故事世界，比方说，在该世界里有一名男子透过百叶窗缝隙醋意大发地窥视他的妻子。参与框架的单位是被表征的事件，其组成是（人类）施动者在一段时间和具体空间中实现的行动。这部分模型代表了诗学组织的“貌似无方向的、无时间的、‘结构性’侧面”——这里就是指叙事。实际话语的单位是小句，即“完成符号作品的貌似方向性的、时间性的、‘功能性’侧面…”（Silverstein 196）。小句中的叙事单位的每个维度都通过一个或多个语法选择进行表征。事件或行动

的参数可以通过动词形态学来标记［比如，动词的完成或状态动作方式（aktionsarten）的选择］；比如，人类施动者可以通过动词人称、通过代词与全指词句来标记；时间可以通过动词变位和时间副词短语来标记，如“那天早些时候”；空间可以通过指示性和非指示性方位词来标记，如“就在这里”。因此，叙事框架中的每项选择，都在表征话语中借助言语以及手势得到实例化，我们将在下文看到这一点。此刻，我们集中讨论言语，下一部分再讨论叙事结构的手势显现。

参与框架及其随后在话语中实例化发生在三个叙事层面上：叙事本身的层面、元叙事层面、副叙事（para narrative）层面。每个层面都涉及构成叙事行为的不同系列事件，因此，每个层面也都为行动、人称、时间、空间规定了不同的值。

我们所研究故事（向朋友讲述刚刚看过的一部卡通片或电影）的叙述者，并不和贯穿整个讲故事过程中的叙述者角色相吻合。该“叙述者”起先是一个观察者，面对面观看电视屏幕，屏幕上显示的是“视觉文本”——以图像来表征翠迪鸟和傻大猫或者杀手在逃伦敦的某个故事。在充当（有些）被动的叙述接收者后，角色逆转，接收者成为叙述提供者，向从未看过该卡通片或电影的人讲述故事。每个角色必然蕴含着一个情景框架或者说参与框架，这个框架组织说者与听者的及所体验的事件序列的空间和时间格局。构成故事本身的事件序列不过是构成叙事的大量事件序列中的一个。我们关心的那种故事讲述有五条“事件线索”（Cassell and McNeill），或者说“时间段”，构成了三个叙事层次。

1. 首先是故事的事件序列：情节时间（Chatman, *Story and Discourse*），或称虚构时间（Genette, *Figures III*）。卡通片里，傻大猫顺着管子爬到窗户，这之前有两个同时发生的事件，傻大猫通过双筒望远镜观察翠迪鸟，翠迪鸟则通过双筒望远镜观察傻大猫。

2. 故事是通过视觉文本即卡通片获取的。卡通片里，傻大猫爬管子之前是翠迪鸟用双筒望远镜观察，这之前又是傻大猫用双筒望远镜观察。这个故事可以通过任何一种媒介、以任何一种形式进行传递。

3. 观看卡通片也有其自己的行动时间序列：先是人观看闪烁的屏幕，

然后看到傻大猫爪子里握着双筒望远镜。

4. 观看卡通片的人形成对视觉文本的表征，就视觉文本描绘的事件序列而言，该表征多少是透明的。以其原本的时间顺序来描述所有行动者所实施的每个行动，具有最大限度的透明性，而闪回、概略却不那么透明，如"有人正用双筒望远镜观察"。

5. 最后，还有一个序列，就是向听众复述卡通片：人际叙事。此刻，观看人成了讲述人，他会说："我先说说人物有哪些，然后再正式开始讲故事。"

这些叙事的事件线索之所以重要，是因为它们都同样能构成所听叙事的主题。这就是说，不仅傻大猫追逐翠迪鸟未果的事件在叙事中得以传达，而且观看然后描述卡通片的事件也向会话人做了描述。故事（1）的事件序列是话语的叙事层。视觉文本（2）、观看（3）、表征（4）形成了话语的元叙事层——关于叙述行为的那部分叙事。人际叙事（5）是我们所谓的话语的副叙事层：在这一部分的故事里，叙述者走了出来，以自己的声音向听众说话。

有鉴于此，说故事次序遵循事件次序是不够的，除非我们断定，所指涉的是哪个叙事事件、哪个话语层面（叙事、元叙事、副叙事）在做此指涉。次序，以及作为叙事学家一般研究对象的其他现象［包括时长、频率、模式、声音（Genette，*Figures III*）］，一直很难从话语流中分离出来。在言语中，对傻大猫行动的指涉和对叙述者自己行动的指涉，很少有泾渭分明的时候。同样的语言手段在起作用。然而，在手势中，这两个叙事层面却泾渭分明。同样，叙述者视点和人物视点也泾渭分明。以下行文将展示，手势如何能够同叙事言语一道说明文本和理论中的这些叙事现象。

手势类型学

人们谈话的时候，可以看到他们做出一些自然的动作，唤作手势。通常是手和胳膊的动作（不过偶尔也有身体的其余部分参与，小孩说话时尤其如此），它们同言语流紧密同步。

虽然我们已经提出了许多的方案对手势进行分类（例如，Freedman；Ekman and Friesen；and Kendon，"Some Relationships"and"Gesticulation

and Speech”)，但我们认为下面的符号学分类法——这种方法考虑到了手势的形式同意义与功能之间的关系——很好地揭示了手势对叙事话语的贡献。我们的方案划分了四大手势类型（参见 McNeill and Levy），每一类均附有示例。这四种类型是拟像式（iconic）、隐喻式（metaphoric）、节拍式（beat）、（抽象）指示式（deictic）。

拟像

拟像类手势同话语的语义内容有密切的形式联系。这就是说，它们通过形式和执行方式显示了伴随叙事话语所描述的行动和事件的某些方面。拟像类手势可以是整体式的也可以是分解式的。前者的例子，说话人描述漫画书里的故事人物（图 3—1）。当说者描述人物离开时，说“接着她冲出了屋子”，右手收回握拳，然后向前猛挥，手掌伸开，掌心向下。说话人的手代表人物的身体，手臂代表人物的动作路径。该手势是整体式的，因为整个人物被表征为一个无差别的整体。后者的例子，同样说话人讲述漫画书中的另一个故事事件（图 3—2）。

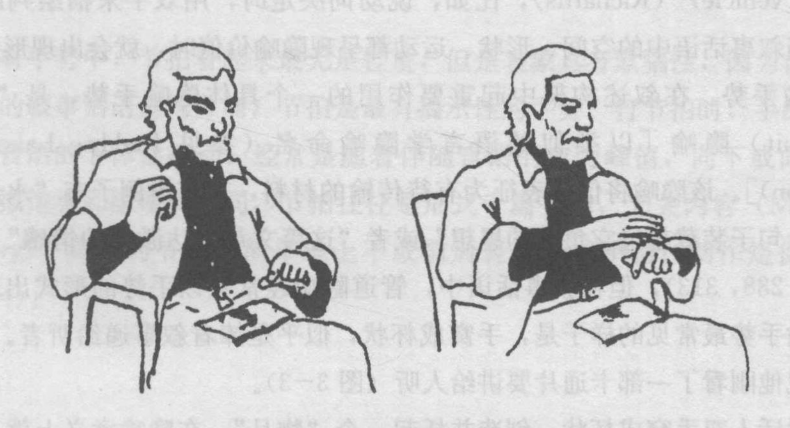


图 3—1 整体式拟像手势：“接着她冲出了屋子”

叙述者描述人物把小树扳弯到地面的一个场景，说“然后他把树弯回去”（对该叙事的深入分析，参见 Marslen-Wilson，Levy，and Tyler）。描述这个事件时，他的右手抬起，仿佛握着什么，然后收了回来。此时说话人的手代表被描述人物的手。手势和指涉物之间的关系是部分—部分。因此，拟像手势不仅揭示了说话人对事件的记忆映像，而且还反映了他们对事件的视点——他们是

作为人物参与，还是在观察他人的行动。

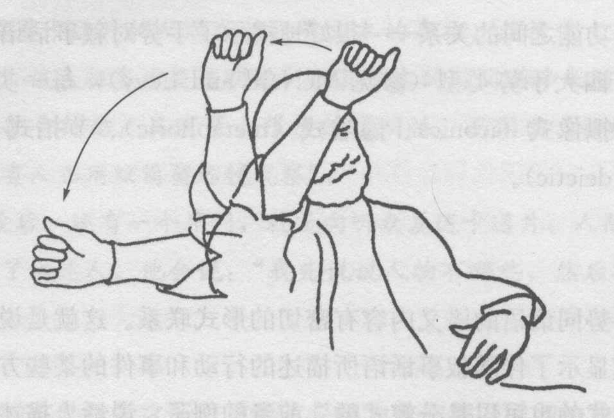


图 3-2　分解式拟像手势："然后他把树弯回去"

隐　喻

这类手势和拟像类相似，因为二者均为表征性的。但是，隐喻手势的图片内容对应的是抽象的思想，而不是具体的对象或事件。隐喻手势展现了隐喻的喻体（vehicle）（Richards），比如，说动词决定时，用双手来描绘判断的范围。当叙事话语中的空间、形状、运动都呈现隐喻价值时，就会出现形形色色的隐喻手势。在叙述构架中起重要作用的一个具体隐喻手势，是"管道"（conduit）隐喻［以类似的语言学隐喻命名（参见 Reddy；Lakoff and Johnson）］。该隐喻将信息表征为有待传输的材料，其言语例子有"永远不要给一个句子装载超过它负荷的思想"或者"这篇文章表达激动的情感"（选自 Reddy 288，313），但在叙事话语中，管道隐喻经常只以手势的形式出现。管道隐喻手势最常见的样子是，手窝成杯状，似乎是捧着叙事递给听者。例如，某人说他刚看了一部卡通片要讲给人听（图 3-3）。

说话人双手窝成杯状，创造并托起一个"物品"，在隐喻意义上就是卡通片以及将要开始的叙述。因而，手势是言语的补充，增添了叙事事件的隐喻图像。



图 3-3 管道隐喻手势:“这是个傻大猫和翠迪鸟卡通片”

节 拍

所有手势中,节拍看起来最无足轻重,但是表象具有欺骗性,因为在揭示说话人的叙事话语建构方面,节拍是最有揭示性的手势。打节拍时,手的动作伴随着言语的节律性搏动,经常是随着伴随言语的应力峰值,向下或向外挥动。同拟像类和隐喻类不同,节拍往往是形式千篇一律,无关内容(McNeill and Levy)。典型的节拍是简单地上下或前后轻弹手或手指;动作短促快捷(图 3-4)。

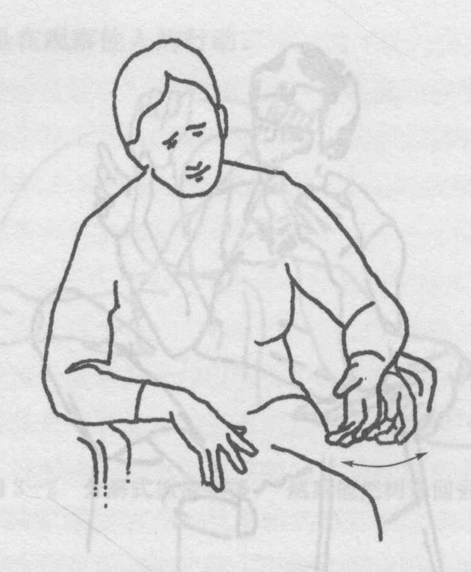


图 3-4　节拍手势："无论什么时候她看他，他都试图发出猴子的声音"

节拍的符号价值在于标记伴随词句的重要性，不仅仅是因为其语义内容，而且因为其话语-语用内容。节拍对瞬间指示尤其敏感，指示更大的话语结构或整体的叙事情景。比如，标志新人物的入场、概述行动、导入新场景等。因此，节拍伴随的是那些不推进情节的信息。话语的元层面的这些事件可通过节拍插入叙事，表示这些事件偏离了构成情节线的事件链条。

抽象指向

指示类手势，或称指向（points），明显的功能是指出叙述者周围的客体；但也在叙述中起作用，这时没有什么客观存在的东西来指向。虽然手势空间看起来是空的，但对说者而言却充满了话语实体。指示类手势在空间上确立叙事的参与者和相关事件。前者的例子，说话人说"艺术家和爱丽丝正走过"，先指向右边再指向正前方，然后做一个拟像手势表示走过去。后者的例子，说话人问其谈话者："你从哪里来？"伴随动作是含糊地指向一边（图 3-5）。具体的抽象指向经常出现在新叙事插曲和场景的开头，是支配性手势，这一点后文再论。此语境中，指向标志着确立一个新的焦点空间（Grosz）。



图 3-5　抽象指向手势："你以前从哪里来?"（说话人在左边）

在卡通故事的叙述中，大约四分之三的小句伴随有这样或那样的手势；其中大约 40％是拟像类，40％是节拍，剩余 20％介于指示类和隐喻类手势之间。当对影片进行叙述时，隐喻和指示类手势的比例上升，拟像类手势比例下降(数据来自 McNeill and Levy；and McNeill)。

手势在叙事学中的功能

不同手势的出现取决于某一时刻说话人在叙事学结构的位置。图 3-6 总结了手势同叙事学结构的主要关系。该图显示了穿行叙事学特征的不同组合所达到的手势情景。注意，有些组合是缺失的，比如，元叙事或副叙事层面上没有拟像类也没有视角。但是，图表自始至终有不同的声音：一个人物、一个观察者、实验情景中叙述者作为叙事创造的角色或者叙述者作为本人。于是，不同的手势是名副其实地增强了叙事结构；通过追踪手势和言语，我们可以揭示实时展开的叙事结构。

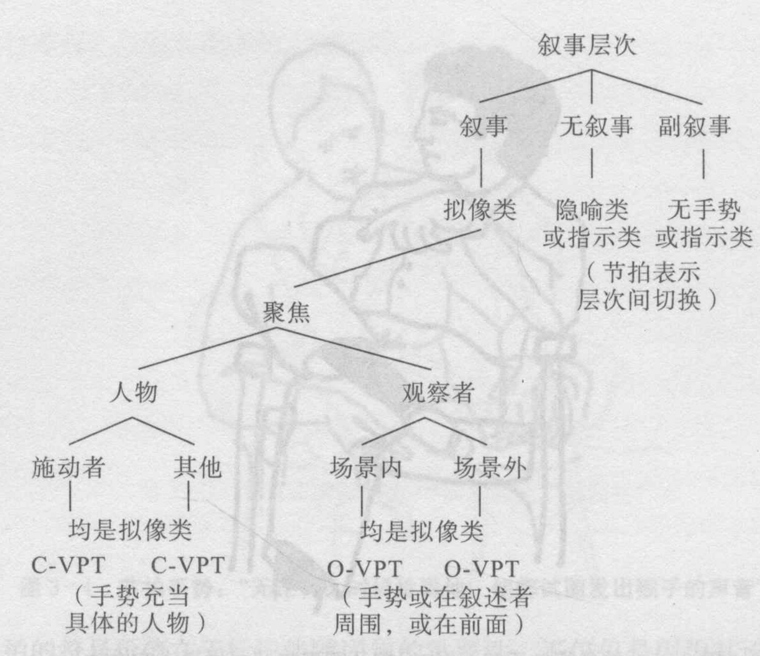


图 3−6　手势与叙事学的结构（C−VPT 指“人物视角”；O−VPT 指“观察者视角”）

本章将讨论叙事中言语和手势的关系，以及手势作为叙事的一部分所履行的功能。我们将集中探讨手势如何标记故事的各个元素：亦即手势如何参与对行动、人、空间、事件的描绘；手势如何参与话语的过程或表述——即手势在诸如声音、视角、秩序等叙事现象中的作用，这些现象选取特定的抽象故事成分，以特定方式实现一个特定的故事。我们将这一项目作为考察叙事的互动侧面的一个部分，这里的互动侧面指叙述过程。一直以来，语言手段是主要关注点，这些手段“让语言学家认识到叙述者如何逐步地实现其言语表达计划，认知故事如何以语言学方式组织”（Gülich and Quasthoff 175），但直到最近，人们很少关注实现这些目的的手势手段。

叙事故事层

叙事层次并非是描述性小句的无差别进程。无论事件是真实的或虚构的，叙事层呈现事件的文本次序被听众当作世界事件次序。但是，在这种总体拟像序列中，事件和叙述者之间可能产生也确实产生了距离变化。手势在丰富叙事线条中有自己的作用。叙事层面的主要伴奏是拟像类手势，它们的变化取决于

叙事声音、视角以及这些参数的不同选择所隐含的距离。同时，言语的语法形式也发生变化，言语本身对拟像性做进一步说明，因为多重小句像手势一样被用来描绘叙事距离。

声　音

声音——此刻谁在叙述——是从拟像手势的形式与空间推导出来的。当描绘恰到好处地散布在叙述者的身体时，我们将人物推敲成声音：叙述者的手扮演人物的手，其身体是人物的身体，如此等等。手势演绎人物，我们推导该人物就是此刻正在叙述的人。相反，如果描绘集中在手上，人物只是作为整体在手上显示，那么声音就是观察者/叙述者的。叙述者的身体是个旁观者，声音就是这个旁观者，可能就是小说理论里的“全知观察者”（Brooks and Warren），或者叙述者本人在复制其先前在屏幕前的旁观者角色。空间的使用也因这些声音而不同，这就提供了另一条线索来区分它们。人物声音和空间包裹叙述者——这是个演绎人物的空间，将说话人的位点置于中心。相反，依据观察者的声音，叙事空间定位在叙述者的前方——仿佛是一个想象的舞台或屏幕——在此空间中，叙述者摆布着相对无差别的人物形象。

下例说明了观察者和人物的声音。选段始于观察者声音（图 3-7），切换到人物然后回到观察者，并再次以人物结束。声音就这样来回切换，但是，我们随后会表明，切换并不是随机的（O-VPT，观察者视点，是观察者声音；C-VPT，人物视点，是人物声音）。

1. 他试图上去［从排水管里面］[1] O-VPT 拟像 显示一团东西上升。
2. 翠迪鸟奔跑并得到一个保龄球。
3. ［把球顺着排水管丢了下去］C-VPT 拟像 显示翠迪鸟丢下保龄球。
4. ［…当他上来时］O-VPT 拟像 用右手表示一个疙瘩上升，左手表示保龄球一动不动漂在上方边缘。
5. ［保龄球下来］O-VPT 拟像 用左手表示保龄球下来，右手表示人物漂在下方边缘。
6. ［他吞下了它］O-VPT 拟像 左手（保龄球）穿过右手打开形成

的空间（人物的嘴）。

7. ［他从排水管底端出来］O－VPT 拟像 双手将圆球放进自己的胃。

8. ［他肚子里有这么大个保龄球］C－VPT 双手将圆球放进自己的胃。



图 3－7　观察者视角拟像手势："他试图从排水管里面上去"

叙述者以 O－VPT 开始，立马切换至 C－VPT，又回到 O－VPT，然后以又一个 C－VPT 结束。就距离而言，开始时叙述者距离虚构世界较远，然后进入里面，然后又变远，随后又进入里面。这并非随机的摇摆，明显是有意地离开和返回叙事线索，对每个时刻的事件的中心度进行编码。C－VPT 和近距离正好和这些事件一起出现，这些事件是导致插曲事件大结局的因果链：人物的下场是吞下保龄球；这是结果。原因则是另一个人物顺着排水管丢下保龄球。这两个事件通过 C－VPT 手势进行叙述，犹如特写镜头。其余事件相对边缘化，支持因果链但非直接因果（人物进入管子、球和人物在管子两端对峙、球进入人物体内，这些都从属于主要因果链），它们通过 O－VPT 和远距离来标记。所有手势均为拟像类，所有小句都是叙事层，但是，就推进叙事线条而言，事件和小句的重要性并不一样，中心度上的这种差异驱动距离变化，通过手势叙事声音进行描绘。

表 3－1 是对人物和观察者的视点区别的统计证明，基于丘奇等人对三个

卡通叙述的分析。丘奇及其同事依据故事语法范畴，将故事事件分成“中心性的”或“边缘性的”：中心性的意思是（1）目标行动的启动；（2）主要的目标行动；（3）目标行动的结果；边缘性的意思则是（4）背景陈述；（5）次要行动；（6）对行动和结果的反应（更细的划分——描述目标——从未用手势描绘，也很少用言语描述）。通过如是界定，就可以看出这两种视点出现在完全不同的语境中：C-VPT（声音）在中心事件中处于支配地位，O-VPT则主要用在边缘事件。这种功能型划分表明，当事件的重要性凸显时，人物声音就会出现。叙述者开始直接扮演人物角色，将手势模式切换至C-VPT，改变手、四肢、动作、空间的含义。

表3-1　各类叙述事件的百分比

事件类型	C-VPT（%）	O-VPT（%）	不可编码的（%）	事件数量（个）
中心性的	71	24	5	66
边缘性的	6	93	1	72

语言形式也对距离进行了编码。其实，一旦我们注意到手势声音，就会注意到协同表达声音的语言显现。但是，这些语言显现并不总是一目了然。C-VPT出现的语句，往往是通过其语法结构接近被述行动。这是一些单一小句的简单句，只要可能，就采用主动态的及物动词。比如，“顺着排水管丢下它”，伴随着一个C-VPT手势，手做出抓着球丢进管子的样子。句子形式本身表达了对故事线索的同样临近性。第二个C-VPT手势出现在不及物动词（他从排水管底端出来），但是是个简单句。由此可以说，C-VPT并不仅仅是对动词及物性的手势类比，而是一种叙述风格的显现，只要词汇允许，这种风格在句子结构和动词及物性方面可以有其他显现。

反过来，O-VPT往往出现在复合句（多重小句）——句法结构以其自身的配置干预同行动的距离。之所以提到距离，是因为行动位于嵌入小句（embedded clause），上级小句表达叙事态度，隐含着一个观察者。前文的O-VPT例子中，说话人说：“他试着从排水管里面上去。”叙事事件是上去，嵌入在表达非人物观察者的判断的小句里（“他试着”）。同样，其他O-VPT伴有两个从句，从结构上调停叙述者同行动之间的距离（“当他正上去的时候，保龄球正在下来”）。第三个小句，“他吞下了它”，理当伴随一个C-VPT手

势，但却没有，因为这个结果无关紧要，相比之下，C—VPT 手势呈现的下一个结果却非同小可（“他从底端出来”）。注意，此刻，翠迪鸟丢保龄球的效果仅仅通过手势显示出来。

目前为止，这些例子呈现了单一声音。双重声音是巴赫金对话思想或者说混合结构（hybrid construction）的核心概念，比如，“从句是直接的作者言语，主句是别人的言语”（304）。手势中情况相似，同时听到或看见两个声音；下例同时从两个视点描绘人物，即人物自身的视角和外部观察者的视角（图 3—8）。

1. 于是［他抓住翠迪鸟…当他］ 手仿佛在齐眼高的地方抓住某个东西（即，C—VPT）。

2. ［回来］他下到地上 手仍然抓着某个东西（即，C—VPT）径直冲下（即，O—VPT）。

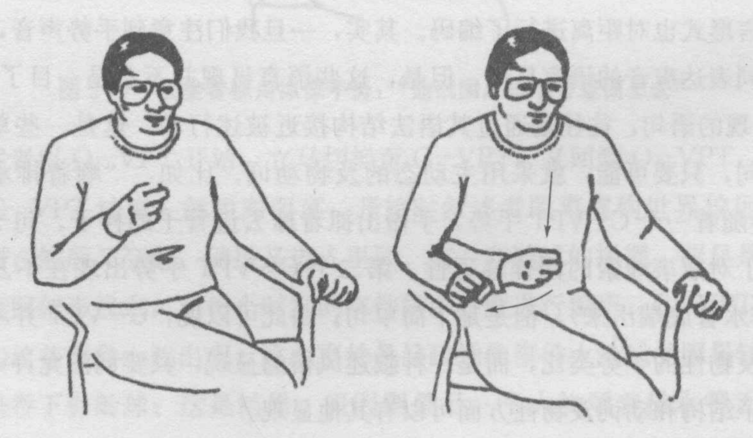


图 3—8 双重视角拟像手势。左图显示人物视角“他抓住翠迪鸟”，右图显示双重视角“当他回到底下来”。第二个手势保留了人物视角，同时加上了观察者视角，以向下轨迹的形式（说话人在第三个手势中继续了双重视角，将仍然抓住的手向右移动，显示傻大猫跑走了）。

图 3—8 手势（1）描绘从傻大猫的视角抓住翠迪鸟；并发的语句通过简单句结构和及物动词（“他抓住……”）同样将距离最小化。手势（2）继续了（1）的 C—VPT 但增加了下冲，就像从外部观察者的视角看到的；这个句子

还增加了距离，通过采用复合结构（as 引导的从句"当他回到下面……"）。正如巴赫金所说，双重声音让叙述者能够同时呈现两个叙事、两种风格、两个语义和价值信念体系。可以猜测，这出现在一个声音同另一个声音衬托产生反讽效果的时候（本例中，观察者看着人物，此刻人物以为已经得手，但观察者知道，此刻其实是灾难的前奏）。

视　角

视角——观察者所处的位置——也显示在叙述者的手势中（皆为 O-VPT）。这是个与声音不同的问题；现在不是谁在说的问题，而是叙述者在哪里说的问题，因为观察者正站在其观察场景的地方。出现两种形式的视角，最常见的是外部观察者，在保龄球场景描述过。另一种在儿童中常见，但在成人中罕见，它将观察者置于场景内，一种居民眼光，虽不能参与但却能观看。下面例子来自两个不同的说话人，从两个不同的视角呈现同样事件——第一个是外部观察者视角，第二个是少见的内部观察者视角。

外部观察者

1. 他试图从一幢大楼的上层窗户以荡秋千方式（直接进入）翠迪鸟的窗户。疙瘩从手势空间的右侧移动到左侧。

该视角聚焦傻大猫从侧方荡秋千，显然是在模拟叙述者自己观看卡通片的体验（手势从右到左的方向和卡通里显示的轨迹一样）。话语的句法结构还是多重小句，上级小句隐含着一个观察者（"他试图"是叙述者对人物功败垂成的评价，可能不是对其目标的描述）。

内部观察者

2. 你看见他（抓着绳子）荡下。双手扣紧从叙述者右肩前面的一个地方移动到左前方。

从这一轨迹可以推导出观察者视角，站在人物荡过空间的中心，看着他从后荡到前面。因此，该空间处于虚构世界内部，叙述者不是作为人物而是作为参与的观察者。该框架中的说话人扮演一个虚构实体，叙事观察者。手势将叙述者置于行动中间，而言语“你看见……”就像其他 O-VPT 手势一样，拉开他与事件观察行为的距离。因此，切换至内部观察者位置仅仅在手势中才是显而易见的。

以上两例中，视角问题通过说话人手势得以充实，视角的某些重要方面只有在非言语渠道中才会显露。该手势采用了双重视点：人物和内部观察者。叙述者紧扣的双手代表傻大猫的爪子，而荡过空间的动作只有观察者才能复述。这种双重视点可能源自两种价值信念体系的反讽对照：人物荡绳的自信得意和观察者对即将到来灾难的嘲弄意识（人物撞到了墙上）。内部观察者视角——通过将观察者置入场景——可以增强这一反衬。

向其他叙事层面的运动

声音和视角的选择是在叙事层次的范围内进行的，但是，故事很少完全局限在这个层次上叙述（或许幼儿除外）。倘若叙事完全由被报道言语组成，没有框架小句，那么叙事将难以理喻。同理，如果故事结构的各个部分清晰明确，故事就更容易理解。于是，在整个话语中，叙述者从叙事层转移到元叙事（以及副叙事）层。这种层次转移可以通过两种不同的手势现象看得最为清楚：用节拍来标记运动以及各层次内指示类手势的符号价值。

如前所述，我们所研究故事的叙述者并不契合贯穿整个讲故事过程中的叙述者角色。该叙述者开始是一个观察者，面对面观看电视屏幕，屏幕上展示一个“视觉文本”——用图像表征翠迪鸟和傻大猫的某个故事。在充当叙事的（多少有些）被动的接收者后，角色转换了，接收者变成了叙述提供者，向某个没看过该卡通片的人讲述这个故事。每个角色必然需要一个情景框架，或曰参与框架（Hanks 称“框架 1”），组织说者和听者的空间与时间格局，以及所体验的事件后果。构成故事本身的事件序列仅仅是构成叙事的大量事件序列之一。我们关注的那种故事讲述有五个事件线索或曰事件序列组成。其中一个事件线索包括叙事信息，三个属于元叙事信息，最后一个事件线索提供副叙事信息。这些不同框架或者事件线索的意义体现在三个方面：（1）可以找到某些手

势，它们标记事件线索之间的移动；(2) 每个叙事层都可以找到不同种类的手势；(3) 找到的手势具有不同的值，视它们所参与的事件线索而定。

标记叙事运动的手势

以下选自成人说话人的卡通片叙述的开头。它显示了手势如何显示伴随小句所提供的那种叙事信息。

1. 哦，你可曾［看过什么］兔八哥［邦尼卡通］？
　　　　　　　节拍　　　　　　　节拍
2. ［好的］，［呃这个］［其实不是］兔八哥卡通
　节拍　　节拍　　节拍
3. ［这是一个——系列之一］
隐喻：系列对象中的对象
4. 它有［翠迪鸟和傻大猫］
　　　　　节拍
5. ［那那那么你知道］［那只猫啊］
　　　节拍　　　　　　节拍
6. 是么嗯呵
7. 嗯［你看到第一个场景是呃］
拟像：窗台
8. ［这这个窗户］［下面是观鸟协会］
拟像：窗台　　　拟像：标牌
9. ［傻大猫在那偷窥］围着窗户
拟像：表演傻大猫偷窥

第一个小句并没有描述故事，而是起招引听众的作用；具有一种人际功能。这种参与框架有两个节拍做标志。第二和第三小句还是没有描述故事，而是对视觉文本（卡通片）做文类划分：这里指示的事件线索是对卡通片的表征，有三个节拍标识。第三小句还伴随着对系列性质的隐喻表征（后文再论这种手势选择）。第一次引入故事主人公傻大猫，也是通过第 5 行的一个节拍进

行标识。

总的来说，在叙述流中，当叙述者暂时退出叙事情节线、进入另一个参与框架，或是要修改某个词汇项（元语言功能）、引入新人物［元叙事（表征性）事件］，或是为叙述中已引入话题增加新信息（元叙事功能）。这就是说，节拍可以标记叙述者同被述事件之间距离的暂时增加。于是，小句里包含节拍，经常不是履行描述世界的指涉功能，而是指示说话人同所说语词之间关系的元语用功能。上例中指示的关系就是一种对象化（objectification）：故事没有描述成世界里的系列事件，而是描述为一个有外部轮廓的对象。因此，小句 3 中的隐喻恰好描绘了故事－作为－对象。因此，节拍手势能够标志叙事层次之间、层次内参与框架之间的运动，甚至当这种运动在言语渠道中没有一致标记的情况下。

叙事空间的价值

我们将听众面前的手势空间描述为一个表演场地，在这里上演故事里的人物行动，叙事观察者可以被描绘为观看这些行动。但是，手势空间的另一个特征是其不断变换的符号值。这就是说，在叙述的不同时刻，占据同样物理空间的可以是傻大猫和翠迪鸟，可以是电视屏幕和观众，也可以是现实的叙述者和听众。值的变化可以通过指示性手势来标记，这些手势指明当前阐释框架的参与者。以下选段来自未经删节的希区柯克电影（Blackmail 1929）。

1. ［那——那是一种画面淡出］

隐喻：淡出（手弯曲然后手伸直）

2. ［你知道弗兰克显然生气了］（愤然离去）

指示：右肩上方

拟像：愤然离去

3. 然后下次我们看见［任何人］［卷入…］

指示：指向右下方

4. 弗兰克和爱丽——［不是弗兰克］

隐喻：否定（收手）

5. ［那个艺术家］［和爱丽丝］正［走过］

2 指示：指向右前方然后指向中央

拟像：从中央走到左边（走出爱丽丝的空间）。

这个叙述片段中可以看到好几个指示性手势，虽然在形态学上看起来一样，但每次出现时它们的语义值却不相同。第一个指示手势显示故事人物的位置，就在叙事层本身。弗兰克的前一位置通过中央空间做的拟像手势显示为在叙述者的正前方，后通过第一个指示手势显示向右侧离开舞台。下一个指示手势出现在小句 3，也指向右侧（这一次是向前和向下，而不是向上和回来），但是这次的指向发生在元叙事层面，在空间上显示一个新场景的位置［或者新的焦点空间（Grosz）］。淡出的隐喻手势是从叙述者的左侧向前方运动；相比之下，新场景引入是在说话人的右侧。这种未删节叙事中常见的是，在叙述者前面确立一个无形的时间线，事件向前进入时间从左向右运动。第三个指示，虽然显示了空间的同样地方，但回指叙事层次，以及两个新人物艺术家和爱丽丝的位置。他们位置的空间化表现在随后的拟像手势中，显示他们两个从右侧离开走向左侧。

指示类手势也出现在副叙事层次，下一选段来自傻大猫和翠迪鸟叙述的开头。

1. 唔＋＋［这是一个哈翠迪派与哈］＋＋那个猫＋＋［卡通片］[2]

节拍

隐喻：双手将卡通递给听者

（听者：傻大猫）

2.［傻大猫］好吧＋＋

指示：指向听者

此例中，指示手势用于指出人际参与框架中的参与者，他们共享一则信息——卡通人物的名字。

指示类手势构成了叙述者图解故事情节结构的方式的一部分。物理空间成了指涉可能之物的空间，重新聚焦指涉空间就会产生指向。就叙事模型而言，这种抽象的指向在叙事层次本身标记新的人物；在元叙事层次标记新的事件；

在副叙事层面标记说者同听者的关系。

元叙事层面的手势

在每个叙事层次内部，手势的出现都有典型的模式。在我们的故事语料库中，节拍均衡分布在叙事与外叙事层（元叙事和副叙事坍缩的一种范畴）之间。但是，隐喻类和拟像类却呈现偏态分布：隐喻在副叙事层更多见，指示在叙事层更多见。因而这里聚焦隐喻手势。

元叙事中的隐喻手势

前文描述过隐喻性手势具有对思想的表征功能，思想在伴随言语中表达，言语却没有可物理描绘的形式。这一功能在元叙事言语中最常见。在元叙事言语中，卡通叙述活动可以通过语词渠道进行对象化和评论，通过手势渠道呈现为对象。典型例子来自前面引用过的卡通叙述的开头。

1. 唔++［这是一个哈翠迪派与哈］++那个猫++［卡通片］

节拍

隐喻：双手将卡通递给听者

叙述者双手形成一个大碗形状，从膝部捧起给听者。这是个管道隐喻手势：说者提供信息，仿佛信息可以装在一个有限制的容器传递给听者。该例中，言语和手势一起昭示元叙事层，叙述就从该层开始。言语将卡通呈现为某个类型（“这是一个”）的示例，而手势不是将叙述者表征为该对象的观察者，而是该对象的传递者，传递对象即卡通。

一个类似的例子来自卡通叙述中的插曲事件分界线。

1. 哦…当然下一个情节［发］展是

隐喻：双手递一个对象给听者

在卡通片里，这些插曲接合点上，管道隐喻频繁可见。第一例中说话人并非在指称一个具体事件；他在指作为整体的卡通，以及他将要开始的卡通叙

述——用我们的话说，指元叙事和副叙事参与框架中的事件。在叙事、元叙事、副叙事对隐喻手势的使用中，时间被实例化为一个有边界的实体，像情节线中下一事件的时间、观看卡通片的时间（言语中表现为动词过去式 was）。于是，叙述者通过手势渠道将各种叙事时间局部化。

过程隐喻在叙事里也很常见。下例（图 3−9）同样来自卡通叙述的开头。

1. 现在我们进入电影本身

隐喻：双手朝听者轮转

此时叙述者集中于导入卡通片的事件之间的连续性，对立于该卡通的奇点。



图 3−9　过程隐喻手势："现在我们进入电影本身"

副叙事层面的手势

副叙事层面使用手势有个鲜明的特点，即它骤然减少。当叙述者作为本人在说话，处于叙事情景之外，但在关于说者和听者的社会限定情景中采取参与者角色，他们仅仅使用少量的，种类有限的手势。拟像手势几乎没有，隐喻手势亦然。如前所示，可以看到指示手势，它们指示说者和听者共享的知识。这里指示手势的作用是指出（不妨说）事件的参与者。也可以看到节拍手势，它们标记话语的副叙事部分的开端，或表示纠正或起其他副语言作用。倒不是说

非言语渠道在副叙事层就不活跃。譬如，凝视的重要作用就在于组织说者和听者参与叙述活动。也要注意，（会话中的）叙事话语之外，手势是异常丰富的。因此，副叙事语境中的手势减少似乎是该层次的叙事组织的一个具体线索，将其同叙事层和元叙事层对立。

结　论

过去十五年中，对叙事文本的分析已经在多重交叉轴线上进行，如视角和模式、声音和人称。但这种分析依然局限于文本的一维时间线性。研究叙述者的伴随手势，则为这一图景增添了非语言层面，我们不知不觉中进入了一个横切的形象世界，同叙事的线性时间线条共存。书面文本可能包含对这种非时间结构的种种暗示，但是，在书面文本中，这是一个隐含的维度，经常无法在具体的语言结构中分离出来。相反，文本的深层结构必须从用法模式（usage pattern）进行推导，但该模式的位点却天生是不精确的。口语文本通过手势可以让这种形象和话语结构一目了然。手势的区别显示了叙述者切换声音和视角，改变自己同叙事文本距离的时刻。

不妨提个问题，为什么手势能做到这些。答案可能是，手势为言语形态本身的表述过程铺平了道路（Freedman），不过，这不是我们想当然的那种辅助手势。对说者而言，手势提供了种种优势，将叙述者同所传递事件之间的关系，外化为纯粹的形式。说者意欲传递故事"本质"，可以通过具体可感的方式，将这一概念外化成一个手势，从而创造一个小的、有边界的、自成一体的空间。说话人关于叙事中事件的中心 vs 边缘的意识，通过手势声音和视角呈现了具体形式。叙事距离可以通过叙述者同被述之间的现实物理距离得到表征。这些形象不仅来自说话人的思维，而且实时影响着说话人的思维，进而影响叙事和记忆。于是，对说者和听者而言，手势有助于在所有层面上打造对叙述的表征，且在故事的"意念造物"（telementation）方面起重要作用。

（张新军　译）

注

本文得到了国家科学基金 BNS8211440 和 BNS8518324、斯宾塞基金 1981 年和 1989 年、国家科学基金 1989－1990 博士论文研究基金、斯宾塞基金 1989－1990博士论文基金的支持。感谢安娜·博施（Anna Bosch）和劳拉·裴德尔堤（Laura Pedelty）对初稿提出宝贵意见。精确而富有表现力的插画拜劳拉·裴德尔堤所绘。

表 3－2 显示手势类型在叙事与外叙事层面上的频率。根据六位成人对傻大猫和翠迪鸟的卡通叙述绘制成表。

表 3－2　叙事语境中的手势类型的频率

小句类型	拟像	节拍	隐喻	指示	无	合计
叙事	226	134	1	25	146	543
外叙事	35	134	31	3	44	247
合计	261	268	43	28	190	790

注释

1. 方括号表示手势的程度。
2. 加号（++）代表停顿时长。

参考文献

Bahktin, M. M. *The Dialogic Imagination*. Ed. Michael Holquist. Trans. Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin：University of Texas Press，1981.

Banfield，Ann. *Unspeakable Sentences*. Boston：Routledge and Kegan Paul，1982.

Brooks，Cleanth，and Warren，R. P. *Understanding Fiction*. 2d ed. New York：Appelton-Century-Crofts，1959.

Cassell，Justine，and McNeill，David. "Gesture and Ground". *Proceedings of the Sixteenth Annual Meeting of the Berkley Linguistics Society*. Berkeley CA：Berkeley Linguistics Society，1990.

Chatman，Seymour. *Story and Discourse*：*Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca NY：Cornell University Press，1978.

Chatman，Seymour. What Novels Can Do That Films Can't（and Vice Versa）. *On Narrative*. Ed. W. J. T. Mitchell. Chicago：University of Chicago Press，1981.

Church, R. B, D. Baker, D. Bunnag, and Whitmore, C. "The Development of the Role of Speech and Gesture in Story Narration". Paper presented at the Biennial Meeting of the Society for Research in Child Development, Kansas City MO, 1989.

Dray, N. L., and McNeill, Darid. "Gesture during Discourse: The Contextual Structuring of Thought". *Meanings and Prototypes: Studies in Linguistic Categorization*. Ed. S. L. Tsohatzidis. London: Routledge, 1990.

Ekman, P., and Friesen, W. V. "The Repertoire of Nonverbal Behavioral Categories—Origins, Usage, and Coding". *Semiotica* 1 (1969): 49-98.

Freedman, N. "The Analysis of Movement Behavior during the Clinical Interview". *Studies in Dyadic Communication*. Ed. A. Siegman and B. Pope. New York: Pergamon Press, 1972.

Genette, Gérard. *Figures II*. Paris: Seuil, 1969.

Genette, Gérard. *Figures III*. Paris: Seuil, 1972.

Goodwin, C., and Goodwin, M. H. "Context, activity and Participation". *The Contextualization of Language*. Ed. P. Auer and A. Di Luzio. Amsterdam: John Benjamins, 1992. 77-99.

Grosz, B. "Focusing and Description in Natural Language Dialogues". *Elements of Discourse Understanding*. Ed. A. K. Joshi, B. L. Webber, and I. A. Sag. Cambridge: Cambridge University Press, 1981.

Gülich, Elisabeth, and Quasthoff, Uta. "Narrative Analysis". *Handbook of Discourse Analysis: Dimensions of Discourse*. Vol. 2. Ed. Teun A. Van Dik. London: Academic Press, 1985.

Hanks, W. "Metalanguage and Pragmatics of Deixis". *Reflexive Language: Reported Speech and Metapragmatics*. Ed. J. Lucy. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

Hinrichs, E., and Polanyi, L. "Pointing the Way: A Unified Treatment of Referential Gesture in Interactive Contexts". *Pragmatics and Grammatical Theory (Papers from the 22nd Chicago Linguistics Society Parasession)*. Ed. A. Farley, P. Farley, and K. E. McCullough. Chicago: Chicago Linguistics Society, 1986.

Jakobson, Roman. "Closing Statement: Linguistics and Poetics". *Style in Language*. Ed. T. Sebeok. Cambridge MA: MIT Press, 1960.

Kendon, A. "Some Relationships between Body Motion and Speech". *Studies in Dyadic Communication*. Ed. A. Siegman and B. Pope. New York: Pergamon Press, 1972.

Kendon, A. "Gesticulation and Speech: Two Aspects of the Process of Utterance". *The Relation between Verbal and Nonverbal Communication*. Ed. M. R. Key. The Hague: Mouton, 1980.

Kloepfer, Rolf. "Dynamic Structures in Narrative Literature". *Poetics Today* 1.4 (01980): 115—134.

Lakoff, George, and Johnston, Mark. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

Marslen-Wilson, W. D., E. Levy, and Tyler, L. K. "Producing Interpretable Dialogue: The Establishment and Maintenance of Reference". *Speech, Place, and Action*. Ed. R. Jarvella and W. Klein. Chichester, Eng.: John Wiley and Sons, 1982.

McNeill, David. *Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.

McNeill, David, and Levy, E. "Conceptual Representations in Language Activity and Gesture". *Speech, Place, and Action*. Ed. R. Jarvella and W. Klein. Chichester, Eng.: John Wiley and Sons, 1982.

Reddy, M. "The Conduit Metaphor-A Case of Frame Conflict in Our Language about Language". *Metaphor and Thought*. Ed. A. Ortony. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.

Richards, I. A. *The Philosophy of Rhetoric*. Oxford: Oxford University Press, 1936.

Ricoeur, Paul. "Narrative Time". *On Narrative*. Ed. W. J. T. Mitchell. Chicago: University of Chicago Press, 1981.

Rime, B. "Nonverbal Communication or Nonverbal Behavior? Towards a Cognitive—Motor Theory of Nonverbal Behavior". *Current Issues in European Social Psychology*. Vol. 1. Ed. W. Doise and S. Moscovici. Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

Silverstein, M. "On the Pragmatic 'Poetry' of Prose". *Meaning, Form, and Use in Context: Linguistic Application*. Ed. D. Schiffrin. Washington DC: Georgetown University Press, 1984.

Todorov, Tzvetan. *Les Genres du discours*. Paris: Seuil, 1978.

第二编　静态图片

静态图片如何唤起一个有时间跨度的故事？跨媒介叙事学辨别比讲述式、自发式、确定式叙述未标记情况更为广泛的叙事模式，主要原因是需要承认视觉媒介的叙事潜力。由于图片本身缺乏言说具体命题和阐述因果关系的能力，所以他们的主要叙事选择是我在导言中提到的说明式模式。借用瓦尔加（A. Kibédi Varga）的话："图像不是讲述故事的次要方式，而是**唤起**［即，从记忆中想起］故事的方式之一。"（204；笔者强调）这一观点不仅适用于绝大多数的叙事型绘画，同样也适用于芭蕾和音乐作品。正是因为芭蕾舞剧《睡美人》的观众对这则童话故事有良好的心理意象，所以他们才能通过舞者的舞姿来识别故事情节。这也同样适用于宗教类中世纪画作或者以故事为灵感来源的音乐作品（例如，泰勒曼的《堂吉诃德》组曲）。与讲述新故事的能力相比，说明式叙事性确实属于一种相当薄弱的、次要的模式，但这并不意味着它因其完全的寄生性而被置之度外。在一些绝佳的例子中，插图不仅可以唤起预先存在的叙事意象，而且还能创造一种与言语版本之间的共生关系。当他们从已知的故事中导入逻辑关系和心理动机时，他们会报以可视化形象、情感色彩、面部表情，这些可以为人物的动机提供线索。在一些非常成功的例子中［我想到的是约翰·坦尼尔爵士（Sir John Tenniel）为《爱丽丝梦游奇境记》配的插图］，语言与视觉版本互相弥补不足，在读者－观众的脑海中融合成一种强大的意象。

但是说明式叙事性不是视觉媒介可采用的唯一模式。默片和哑剧同样能讲述简单的故事，比如，一个被拒绝的恋人的故事；今天的连环画不著一字便能呈现一场原创的迷你剧；后文艺复兴时期的风俗画摒弃了传统的神话和圣经题材，钟爱日常生活中未曾讲述的故事。温迪·斯坦纳（Wendy Steiner）在本

书《图片叙事》一文说，风俗画场景通常可述性较低，依赖认知心理学家所说的标准叙事图式：市场脚本、酒会脚本、音乐创作脚本。对图式的熟知度让风俗画作品几乎具有说明性。然而此类型中的一些作品上升成为一种更具自发性和趣味性的叙事形式。威廉·贺加斯（William Hogarth）的作品《早餐》（*Breakfast Scene*）就是一个典型的例子。这幅画实际上是《时髦的婚姻》（*Marriage à-la-mode*）系列画品中的一幅，但讲述的是一则自足的故事，并且没有依托乏善可陈的标题作为文字资源。从画中看到，在一所装饰考究的房子里住着一对新婚夫妇，男人已醉得不省人事瘫倒在地，女人则疯狂大笑、扭来扭去，看来已烂醉如泥。地板上散落着翻倒的家具，一个仆人一边收拾残局，一边冲着一位收账人吼叫，这位收账人打着绝望的手势正准备离开。这对烂醉夫妇身后壁炉架上，有一座年老女性的半身像，皱眉蹙额、面露不悦。画家抓住的这一刻，表现出这对夫妇经过一晚放纵，即将清醒并且面对他们不负责任的生活所招致的后果。故事的可述性（tellability）主张一种不容忽视的寓意：这些人的生活从此不会幸福美满，社会也不会灌输和鼓励此类生活方式。

无论是讲述故事还是仅说明故事，静态图片可以在这两种策略中选择。《早餐》中所运用的技巧就是戈特霍尔德·以法莲·莱辛所说的“耐人寻味的时刻”。借鉴俄国形式主义者关于“fabula”和“sjuzhet”的区分（这相当于一种更常见的划分：故事，即所述事件；话语，即基于媒介的故事呈现），爱玛·卡法雷诺斯（Emma Kafalenos）认为，叙事绘画把情节压缩成单一场景，让观众自己把这一镜头铺展成一个情节，或曰“fabula”：“具有叙事含义的绘画或摄影提供给感知者一段体验，可比作从故事中间（in medias res）进入一则叙事中；我们自问发生了什么、将要发生什么、在叙事序列中的我们处于哪里”(59)。耐人寻味时刻的技巧特别适合表现原创的故事，但是，叙事自主性的代价经常是损失了故事的确定性。作品仅仅限定叙事轨迹上的某一点，给观众呈现的不是一个具体的故事，而是一系列的叙事可能性。每一位观众都勾画出不同的故事线，穿过耐人寻味时刻的固定坐标，而且这一故事越接近边缘，故事越发体现矛盾和摩擦，因为越远离故事高潮时刻，可能性网络可能越发复杂。无字幕卡通片（sans paroles）在法国文化比美国文化中更受欢迎，只有在这种类型中，该技巧可以传递相当确定的叙事：因为幽默只存在于非常严密

确定的特点中，读者必须构建极为相似的故事才能抓住那个意旨。

静态图片可采用的另一个叙事策略，是把图片划分成若干个不同的画面（frame）。通过在叙事时间线上规划不同的点，这种切分为故事线恢复了某种确定性。这一思路预示着电影的帧（frame），但不是靠放映机让画面动起来，而是通过观众的目光从画框到画框的移动保持叙事时间的流动。读者（眼神移动相当于阅读行为）通过以下列几种方式来建构故事线，假定不同画面中的相似的图形是代表相同的指涉物（物品、人物或背景）；把空间关系诠释为时间序列（相邻画面代表时间上的接续时刻）；推断画面中所描述状态之间的因果关系。选中的时刻不需要是耐人寻味的时刻，但应该是容易接续相互联系的、具有叙事意义的：这些时刻必须表现影响人物目标的状态改变（或是预期变化的缺失）。这一技法让我们想到今天的连环画——如法国幽默作家桑佩（Sempe）在《纽约客》上发表的一些无文字图画故事——但是，正如温迪·斯坦纳（Wendy Steiner）文章所表明的那样，它在西方艺术中的应用至少起源于15世纪的意大利，或许更早的古埃及文明。

斯坦纳的文章把我们带回过去，那时候叙事图片发挥着基本的文化功能：它们为那些无法阅读的人把故事永久地铭刻下来。中世纪的、文艺复兴时期的、巴洛克时期的天主教堂，甚至更多的俄国东正教大教堂，设计目的就是把信徒带入圣经或圣徒故事的神圣时间和空间之中。通过缤纷的图像，教堂成为与宗教人物虚拟化的但心灵活跃的邂逅场所。为了让观众沉浸在故事世界里，图片不能仅仅起说明作用：还必须像言语讲述一样带领观众穿过故事时间。这就意味着，图片必须通过视觉手段来模拟情节的运动和叙事世界的演变。如斯坦纳在她的文章中所示，前文艺复兴时期意大利绘画，通过表征情节中的几个不同时刻来实现这一效果。但是，这些绘画并不像漫画那样创造出一个线性序列的离散画面，而是把各种叙事时刻汇集在一个统一景观里。分隔场景的框架不是人为的边界，而是在绘画中捕捉到的全局视图中内在的自然特征或建筑细节。由于一张画布上没有足够的空间容纳大量的场景，所以选择的时刻必须是能够连贯互通的。因此，这些十五世纪绘画作品的叙事性融合了分区法（segmentation）和耐人寻味时刻两种技巧。

涉及图像故事讲述的憧憬与可能有各种美学与理论立场，斯坦纳对它们的综述引人入胜，她把15世纪绘画作品叙事技巧的衰败归结于幻觉主义和现实

主义的兴起。此二者把图像表征比作是“通向世界的窗口”，并且把窗中内容限制在具体时间和具体视角的所见之物。即使这个视角升高至足以包含数个不同的区域，但逼真性（verisimilitude）上的要求却禁止同一人物的多重出现，因为一个人不可能在同一时间出现在不同位置。但是我认为，15 世纪绘画那种多期叙事性的消失，要责怪美术与宗教脱离，也同样责怪对现实主义视角的重视，这是因为，当绘画失去了把圣经融入生活的功能、失去使观众沉浸于神圣现实的功能，图画就不再为故事的完整性负责。叙事被剥夺了宗教的维度，成为戏剧创作、人体动作展示、表现女性美、表达情爱等的前文本——凡此种种，通过描绘单个耐人寻味时刻能够做得更好。

不论是否如斯坦纳所说，表征几个插曲是图片叙事性的必要条件，还是如卡法雷诺斯所称，时间序列可以浓缩成单个耐人寻味的场景，多画面技法比单幅图片表征的故事更为复杂、投射的叙事意图更为清晰。一个凝固的瞬间会让我们想起一则故事，而斯坦纳所分析的绘画则要求我们留心叙事时间的动态展现。但即便如此，它们的叙事性也不是完全自主性的。对圣经文本一无所知的观众无法从贝诺佐·戈佐利（Benozzo Gozzoli）的绘画来重构莎乐美的故事，而这幅画是斯坦纳文章的关注焦点；比方说，这类观众会从左至右欣赏作品，并认为圣人约翰的斩首是情节中的第一个事件。行刑后莎乐美将圣人首级献给她的母亲希罗底（但是这类一无所知的观众怎么才能推测出他们之间的亲属关系?），并且当天晚上，莎乐美在国王的晚宴上翩翩起舞以示庆祝。又或者，在中间的场景中，莎乐美和其母亲有可能是在哀悼圣人之死，右边场景中起舞的莎乐美是在掩饰自己的哀伤，而希罗底却公然哀悼被斩首的圣人。（在晚宴的场景中，她看起来十分悲恸，她的目光在象征意义上直指行刑的场景。）另一方面，对于已经熟知这则故事的观众来说，戈佐利的绘画不仅仅是让人想起圣经文本：如斯坦纳所示，图片对其源文本提供了一种新颖的阐释。通过在莎乐美和行刑场景中两个人物形象之间创造视觉类比，这幅画作将女主角表征为一个含混的人物形象，在两种角色中摇摆不定：时而是起舞的行刑者，时而是屈从母亲专横欲望的受害者。戈佐利的绘画不只是图解说明，因为规划了动态的叙事轨迹，但也算不上明确的、自足的讲述，而是提供了一种创造性的重述，深刻地影响了我们对一个老故事的理解。

为多画面图像叙事添加语言，就有了现代连环画（modern comic strip），

这是一种符号组合，在叙事多能性上（当然不一定在美学价值上）远胜于最动人的叙事绘画。在法国，漫画（la bandedessinée）一直被当作一种艺术形式，相比之下，在美国，连环画则被视为一种通俗文化类型。其低俗文化名声使它们未能得到它们作为图像和言语的独特符号组合所应得的理论关注价值。大多数连环画都是如此——喜剧性的——这也于事无补，因为在批评家们眼中，幽默的地位长期逊于"严肃的"（悲剧性、戏剧性）表达形式。直到最近图画小说这种新类型的发展，漫画的文学潜力才开始得到广泛的认可。但是，当珍妮·尤尔特（Jeanne Ewert）对阿特·斯皮格曼（Art Spiegelman）的大屠杀小说《鼠族》（*Maus*）的分析所说，读者和评论家的心中眼中，连环画的语言渠道让图片黯然失色。很多读者在眼睛扫过文本、领会到同之前画面的逻辑联系时，往往急不可耐地转向下一画面。

尤尔特的文章是一次真正让人大开眼界的阅读课，揭示了斯皮格曼异常精湛的图像元素运用。在斯皮格曼的小说中，很多原本由语言完成的叙事学功能都委派给了视觉项目：画面大小的变化控制着叙事空间的变化；图像嵌入另一图像表示预叙；画面边框线的消除暗示空间的扩张；相隔甚远的相同的画框制造主题重复的音乐效果；人物的视觉外观——把德国人画成猫的样子，把犹太人画成鼠的样子，把波兰人画成猪的样子——发挥了文字隐喻的作用。如尤尔特所示，《鼠族》中最让人印象深刻的是，这部图画小说是如何充分运用两种渠道对比来创造互相衬托的对位式声音。微妙的视觉线索可能使人怀疑正讲话人物的可靠性，或者说，微小的图像细节可能引入反情节（counterplots），这些反情节隐匿在言辞辅助的主要故事线的背景中。《鼠族》说明了一种在音乐作品中也起作用的现象：一个叙事潜力较低的渠道，巧妙地减弱了一个叙事资源较高的渠道。反向操作则不可能，因为具有较高叙事性的渠道自然而然表征主导的、独断的声音，因此无法衬托出背景故事。虽然电影原则上可以实现叙事声音的类似重合——背景图像或电影配音，讲述的故事不同于对话支撑的行动——不停运动的图像阻止了对视觉元素的详细审视，而这正是《鼠族》要求读者所做的。在斯皮格曼这样的艺术家笔下，当静止图片转化成一种强大的叙事资源，真正地做到了事半功倍。

（聂森　译）

参考文献

Kafalenos，Emma. “Implications of Narrative in Painting and Photography”. *New Novel Review* 3. 2（1996）：53－66.

Varga，Kibédi. A. “Stories Told by Picture”. *Style* 22. 2（1988）：194－208.

4. 图画叙事性

温迪·斯坦纳

（Wendy Steiner）

大自然把她的万物编织成网状，而非链状；但人类却只遵从链条，因为他们的语言无法同时处理几个事物。

——阿尔布雷希特·冯·哈勒尔（Albrecht von Haller），霍华德·内梅罗夫（Howard Nemerov）译

阿里阿德涅用散开的线团帮助情人走出迷宫，而汉赛尔与格莱特通过鹅卵石走出无路可寻的丛林——这些神话意象与冯·哈勒尔关于自然和人类认知的看法遥相呼应。知识是走出迷宫的捷径，企图以线代面，纯粹以链条支配网络。照此看来，知识必然是不完整的，但绘制线条、链接环节，是到达中心和返回家园的唯一途径。

冯·哈勒尔把这一现象归因于语言，语言的横组合段正是链状的，因此他提出另外一个类比对象，叙事。因为叙事由语言组成，也同样靠联结而存在——既表现在媒介方面，也表现在时间主题内容方面。事件接着事件；场景连着场景。知识与叙事之间的联系甚至在词源学上也是显而易见的：拉丁语“narrare”表示“讲述”；“gnarus”是“知道、熟知”；而印欧语系中的“gna”也是“知道”的意思。[1]叙事作为知识，受到其历时性的折磨，但叙事要成为知识，首先就需要历时性。

但是，如果说该隐喻中叙事是知识链，那么绘画就是传统意义上的自然网络——不是序列而纯粹是格局。在象似性意义上，绘画足以充当自然迷宫，但却无法穿越迷宫——无法发挥命题功能。索尔·沃思（Sol Worth）会说，无

法充当一种知识形式。绘画很难涵盖时间或者逻辑上的不同时刻，当然，这是莱辛区分空间艺术和时间艺术的基础（《拉奥孔》）。正是这一区分解释了两种艺术的象似性方面的局限：西方艺术的编目就是……一个关于放弃的清单：雕像艺术放弃了纹理和色彩；绘画放弃体积；二者均放弃了时间（Bryson xvi）。还可以补充：文学艺术放弃了可视性和指涉密度。莱昂纳多·达·芬奇如是说："画为不语诗，诗是能言画。"（*Treatise on Painting* 18）

但是，尽管神话意象和新古典主义思想会支持这种分裂，默认每种艺术的缺陷，但这种划分背后的必然性没有人们以为的那么绝对。最明确的反驳来自现代语言学。从最近的理论看，叙事（语言上）作为纯粹序列的观点是不成立的。这是"空间形式"支持者们所犯的一个错误，他们将小说和叙事等同于纯粹的时间序列，然后惊奇地发现20世纪小说（或其他文本）中还存在其他衔接形式。[2]几乎所有叙事学者都发现，叙事既依赖于其时间序列，还依赖其配置特点。

但是对于视觉艺术来讲没有类似的理论。实际上，图画的叙事性对美术史家们而言几乎不足挂齿。[3]不仅仅是对这个概念所知甚少，而且叙事主导的图画也是明日黄花。与近现代艺术最后的关联就是形容词的叙事，在近年形式主义批评中这个术语明显具有负面价值。[4]然而视觉艺术的叙事潜力是一个具有极大启迪作用的论题。我们应看到，它可以解释西方绘画的一些最基本事实，以及美术在文学传奇中的独创地位。

以文学标准来看，在美术史上对术语"叙事类绘画"（narrative painting）的典型提法是非常松散的。萨谢弗雷尔·西特韦尔（Sacheverell Sitwell）（I）将之刻画为"轶事型绘画"（the painting of anecdote），但却用于常称作是"风俗画"的作品——典型场景、家庭琐事、主题的实体化、重复的活动，以及像贺加斯（Hogarth）的《浪子的历程》（*A Rake's Progress*）这种图画系列。南希·沃尔·莫雷（Nancy Wall Moure）不仅把这一术语用于风俗画，而且还应用于历史和神话主题，系统地将它与肖像画和寓言画进行对比。在一次研讨会上古代美术专家一致把图画叙事定义为"描绘包含可辨识的人物角色的一些具体事件，不管属于神话、传奇、历史，还是小说"（Kraeling 44）。令人困惑的是，同一术语矛盾地运用于典型场景和具体事件。但这一术语与寓言画的对比价值却十分有趣。它让人们注意到叙事性和现实主义之间的联系，长

期存在却研究不足。

本文将运用文学叙事研究的新动态来思考图片叙事的先决条件，然后考察一幅叙事绘画的“知识潜能”。我知道这一做法让人心里不踏实，因为针对语言艺术而建立的叙事理论对视觉叙事可能显得牵强附会。但愿不会如此。叙事学家希望他们的概念能够无涉不论媒介地适用。此外，他们还罗列出各种叙事特征，但若把一个文本看作叙事，没有哪一种特征是明显需要的。因此，可以根据一个作品中叙事特征的数量和选择，说它是“较强的”和“较弱的”叙事。笔者期望表明，产生强烈文学叙事的那些特征和产生强烈图像叙事的那些特征是一样的，但历史演变已使得具有强烈叙事的绘画作品十分罕见。对美术史家而言，不是绘画的媒介，而是绘画的规范让叙事性变得无足轻重。

从叙事学角度来看，典型场景和重复活动的绘画作品，即西特维尔所谓的“叙事性绘画”，叙事性的程度尤其低。正如杰拉德·普林斯指出的：

> 叙事偏好有时态的陈述（或其相等物）甚于无时态的陈述：
> 比如，说
> 人固有一死
> 还行（很可能出现在叙事中），但是，说
> 拿破仑死于1821年
> 则更好，或者至少更具叙事特征。

普林斯还说：“如果叙事性指的是……被表现（序列）事件具体性的一种功能，那么，也同样指的是所发生事件在何种程度上作为（某个世界的）既定事实而非可能和概率的一种功能。

叙事性的标志就是确信。叙事性就在于确定性。发生了这件事，然后发生了那件事；发生这件事是因为那件事；发生了这件事，和那件事有关”（*Narrativity* 74—75）。显然，我们所说的风俗画——特定场景或者重复活动——就缺乏这种具体性、现实性或确定性。它们有意不被表现为单个事件；事实上，那些场景根本不是事件，而被称作“人文化景观”（humanized landscape）。确实，马丁·梅塞尔（Martin Meisel）注意到观众对这种具体性的偏见：“现代观点矛盾地认为，能更好地服务现实主义的，是个体特征不逾

越常规活动的那些场景和人物，是在草场中的割草人，而不是站在异邦谷田中的鲁斯”(352)。

另外，风俗画场景的低叙事性也是因其缺乏威廉·拉波夫（William Labov）所说的“评价性”（evaluation）：“叙述者用来表明叙事意旨即叙事意图（raison d'être）的手段”（366）。即使拉波夫认为评价性并非叙事的本质特征——时间序列才是必要特征——但他的确说叙事若无评价元素会遭到难堪的反驳：“那又怎样?”“评价手段告诉我们：这非常恐怖、危险、怪异、野蛮、疯狂；或者非常有趣、滑稽、精彩；通常会说，这很奇怪、不寻常或者与众不同，所以值得一提。这不是普通的、平凡的、单调的、日常的或者平淡无奇的事情。”（Labov371）[5]很明显，风俗画就是普通的、平凡的、单调的、日常的或者平淡无奇的。不过，关注平凡事物这一主张本身就是一个矛盾或机智的表述——或许是符合自然主义唯一机智——然而，很难让人把这些作品看成具有叙事趣味的东西。确实，它们显得与我们通常认为的叙事格格不入。18世纪新古典主义时期推崇历史绘画甚于其他绘画类型，倡导表征“重大的行动或者强烈的激情”，轻视“那些完全缺乏这些的主题素材，比如盆满钵盈的水果、无人烟的村野风光、不具名的男女肖像，还有风俗画中低微的人物从事着琐碎的活动”（Fried 73）。（可是，新古典主义竟然没有允许在历史绘画中表征多个事件）。

美术史家把所谓的贵族风俗（conversation piece）纳入叙事型绘画，因为这些绘画是具体的，所以最接近文学用法。[6]它们融合了风俗画和肖像画，表现特定的人从事一些典型行为，比如在祖屋前散步或与孩子嬉戏。然而，甚至活动也属于日常琐事而且叙事性低。因此，我们可以理解，为什么古代美术讨论会主张如果一件美术作品被唤作“叙事的”，那么它展现的是“具体的事件……有可辨识的人物”，通常使用叙事美术是为了和肖像画和寓言画做对比。

到目前为止，我们可以认为：那些描绘特定的人物（不一定真实存在的）从事单一/非凡（singular 的两个意思）行为的画作，叙事性会更强一些。一个埃及艺术学者强调说：“故事是讲述具体的人在具体的时间和地点实施具体的事件。”（Gaballa 5）添加了特定的时间和地点，这就引入了拉波夫提出的另外一个叙事成分：“定位”（orientation）。就语言叙事而言，拉波夫把定位描述为通常出现在开端并巧妙地贯穿始终的那个叙事部分，在这一部分中文本确

定“时间、地点、人物及其活动或情景”（Labov 364）。现在，我们希望这类信息成为图画叙事所擅长的领域，毕竟表现场所、环境和氛围这些因素，图画胜过千言万语。甚至绘画中那些不那么“自然”的信息，比如具体的名称、日期等，也可以通过肖像符号来传达，而且这还不够的话，绘画都会有一个标题。《朱迪斯与荷罗孚尼》（*Judith and Holofernes*）、《穿越特拉华的华盛顿》（*Washigton Crossing the Delaware*）、《丘比特与赛克》（*Cupid and Psyche*）、《莎乐美之舞》（*The Dance of Salome*）——这些画作的标题提供了关键的定位信息，且充当了拉波夫所说的“摘要”（abstract），即故事的梗概。[7]图画标题实际上等同于拉波夫所指的摘要，因为后者综合了所有叙事功能。正如拉波夫所说：“摘要的所指范围要比定位和复杂化行动广泛得多，因为它包括的不止这些，还有评价，摘要不仅能陈述叙事的内容，还能说明讲述的原因（370）。”因此，绘画确实包含了拉波夫所说的叙事结构，即使他们看起来与文学类叙事相差甚远。

对绘画与文学叙事之间的差距的常规解释是，时间序列即拉波夫所说的“复杂化行动”（complicating action），是唯一最重要的一个叙事特征。离开它，就不存在语言叙事性。坚守时间性是任何叙事性定义中的一部分，无论哲学定位是什么。因此，杰拉德·普林斯在其形式主义、语言学界定中声称，叙事是“对一些不自相矛盾事件的表征，至少一个事件发生在时间 t 且另一个事件发生在接着时间 t 之后的时间 t……”（*Narrativity* 61），但是保罗·利科的修正主义现象学定义却是：“我把时间性看成以叙事性抵达语言的存在结构，把叙事性看成以时间性作为最终指涉物的语言结构。”（169）

但是，时间指涉就其本身而言不足以让一则话语成为叙事。被叙述的时间性事件必须是多重的。此外，正如普林斯所说：“虽然很多事……需要时间，但对这些事情的表征至少有些不一定能构成叙事。一场打斗可以持续几分钟，一次旅行可以需要几天，但‘昨天发生了一场打斗’或者‘这是一场美妙的旅行’均不能构成叙事：它们没有将打斗或旅行表征为一系列事件，而是表征为一个事件；它们没有叙述一个事件序列……叙事是按照时间顺序对至少两个真实或虚构事件的表征”（*Aspects* 49－50）。按照时间展开对一个事件进行表征，就是普林斯所说的“离散性”（*Narrativity* 64），即把时间分割成不同的、有序的部分。链条之所以成为链条，就必须包括各种离散的环节。

当然，这样看视觉艺术是最不像叙事的，从定义上来讲是反叙事的。几乎所有后文艺复兴时期作品——无论其行动、人物、地点或时间有多么具体或特别——都是通过一个孤立的时刻来表征一个事件。将时间性事件表征为行动，定格在高潮时刻，或某个时刻但能够暗示但却不显示之前之后的时刻，莱辛称之为“耐人寻味的时刻”。它催生了一种“造型描述”（ekphrasis）的文学主题，其中诗歌或是力求实现行动定格绘画中的那种非时间性“永恒”，或是哀叹无法这一目标无法企及。[8]像“昨天发生了一场打斗”这种陈述一样，造型描述绘画和诗歌可以指涉时间性事件，但没有强烈的叙事性。因此，可以说大卫的《荷加斯兄弟的宣誓》（*Oath of the Horattii*）是一幅渲染力强的历史画，但却很难感受到它特别的叙事性，即使这幅画的叙事性肯定要甚于静物写生、肖像画或风俗场景画。

时间事件的离散性仍然不足与比肩文学叙事。事件也必然受制于双重次序。叙事假定事件的顺序与其讲述的顺序无关。[9]故事事件秩序的任何改变都会造成不同的叙事，[10]即使这些事件的讲述顺序是不固定定的。[11]这两种顺序是所指涉事件的自然时序，以及对这些事件的叙述顺序。这就是俄国形式主义者的fabula和sjuzet之著名区分，[12]几乎成了后来文学叙事的所有描述的基础。西摩·查特曼把他论叙事的著作命名为《故事与话语》——是什克洛夫斯基俄语术语的法语对应词的英语对应词——他说这种双重顺序可以界定任何媒介的叙事：“叙事的一个显著特征就是具有双重时间结构。这就是说，不管在何种媒介中，所有叙事都是情节事件中的时间序列即histoire时间（‘故事时间’）与这些事件在文本中的表征事件即‘话语时间’的结合。不论叙事媒介是什么，叙事最根本的一点在于，这两种时间顺序是互相独立的。在现实主义叙事中，故事的时间是固定的，遵循着生命普通轨迹……但话语时间顺序可能完全不同”。（Chatman，*What Novels* 122）因为所有叙事中的故事时间，除了离经叛道的现代叙事，都束缚于现实生活的自然流，叙事再一次被认为是依赖于我们关于艺术外世界的思想，这些思想在艺术中体制化为现实主义。

正是这种双重的时间结构（讲述的次序vs被述中的自然次序）让查特曼及其他人将图画叙事看作必然自相矛盾的术语。“我们也许在提香的画前驻足半个小时，但审美效果似乎是我们只用一眼便领会了整个画作。叙事则不然，双重时间顺序各自独立地运行。”（Chatman，*What Novels* 122）这种论调肯

定强化了莱辛对空间艺术与时间艺术的绝对分野。图像叙事中似乎漏掉什么，这就是视觉媒介的某种序次方式。即使对时间上不同的时刻的表征让人一目了然，但是如果指示这些时刻的次序，那它们就不会发挥叙事功能。对这些作品最典型的反应通常是说他们是象征性的或者寓言式的。例如，尼尔森·古德曼（Nelson Goodman）把汉斯·梅姆林（Hans Memling）的《耶稣受难记的全景图》（*Panorama of the Passion*）描述成一幅叙事性绘画："没有开始、终止或明显（从一个所绘的场景到另外一个）的路线。对生平事迹的这种图画组织是空间性的、无时间性的，或许既出于设计考虑，又是因为把这些事件当作是永恒的、象征式的，而非片段式的或短暂的。"（110）于是，这样的作品在现实主义中是行不通的，因为他们未能按照基督生平事件的顺序来安排图画的顺序。他们就像是一座众所周知的迷宫，但没有标注穿越的线性路径。

视觉艺术家们设计了若干项规约来创建这种双重顺序。在埃及美术中，画面被分成若干独立的区域，用基线连接每个事件中的人物或者将一个事件与下一事件联系起来；基线确立了一个统一的行动平面，以区别于其他平面。人物的朝向也确定为看着系列中的下一事件，他们的眼睛实际上指引着我们的眼睛运动。另一条策略是，将这些事件排列成一条路径上的几个阶段（图4-1）：这一做法借鉴的是"人生之路"隐喻，同样隐喻还见于司汤达的小说定义："一面沿途行走的镜子。"在许多绘画中，场景呈现为一栋建筑物的各个房间，其顺序要么符合所涉及文化的书写顺序——在西方是从左到右和从上到下——要么符合建筑物的架构特点所暗含的某种特殊顺序。

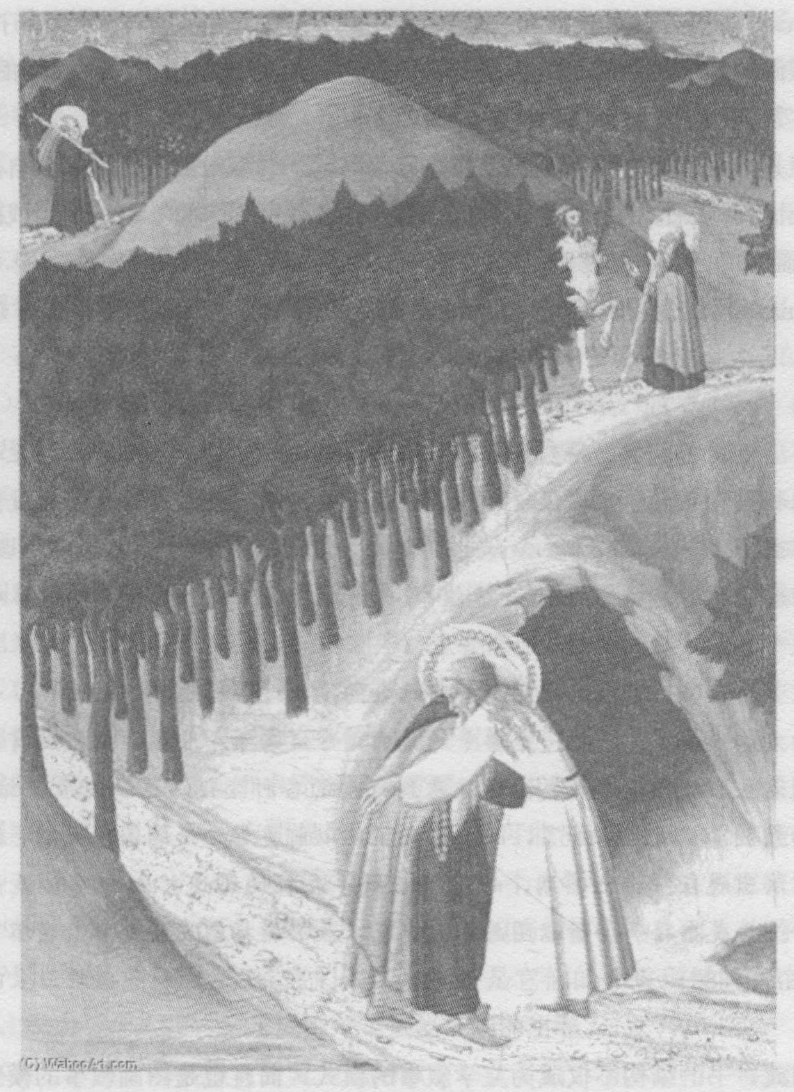


图 4—1　萨塞塔和助手，《圣安东尼和圣保罗的会面》，照片版权属于华盛顿特区国家美术馆，受托管理委员会；塞缪尔·H. 克雷斯收藏，复制得到国家美术馆许可。

有时候，图画媒介的技术特征也会支撑叙事的双重顺序。建筑物上的檐壁饰带或者壁画，因其面积过大而往往难以一窥全貌，所以前文提到的分割形式能够把展开的叙事进程分割成不同的场景。帕台农神庙和提图斯凯旋门上的檐壁饰带就是典型的例子，[13] 还有大教堂里沿壁固定的耶稣受难像（Stations of

the Cross)。折合式双联画和三联画的附属结构也是有助于表现叙事序列的，但三联画的顺序不是简单的从左至右的进程，而是从左到右再到中间的顺序，中心在最为重要承载着形成高潮的结局。

但是，最适合图像叙事的媒介是显然书籍。书籍的分页提供了“自然”离散性，而其他图像媒介只能或通过隐喻（划分叙事“房间”的墙面）或随意地（三联画或现代四格漫画的画框）实现这一效果。库尔特·兹曼（Kurt Weitzmann）认为古代叙事艺术的历史进程，事实上在发明书籍时达到了顶峰：

> 希腊艺术家在排列一系列叙事表征时，或者按照单个英雄的生平或者依据某种文学单元，呈现为一排柱间壁或者檐壁饰带的形式。这就是“循环叙事法”（cyclic narrative）的起源，在古典时期的使用范围相当有限，在希腊化时期发展成为连续叙事（continuum narrative），其中单个场景置于统一景观的前面。
>
> 当表征性艺术和文学更紧密结合的漫长过程接近尾声的时候，一种新的方法产生了，它把一个单个的插曲划分成若干个阶段，所以观赏者可以随着主人公的不断重复出现注意到行动的各种变化。这一发展的结果是：场景数量极大地增加了，而且形成了比以前更加广泛的图像周期。这一新方法出现在希腊化早期，而能够让叙事表征的迅速扩大和生动展开的媒介……是书籍……所以图画的叙事艺术和书籍插图发展史有着密不可分的联系。(83)

因此，书的结构不仅成为文学叙事的模式，而且也是图画叙事的模式，因为它们需要离散性和序次。贺加斯的《浪子的历程》(*A Rake's Progress*)《荡妇的历程》(*Harlot's Progress*) 以及《时髦的婚姻》(*Marriage à-la-mode*) 据说是最早的自足的图画故事，独立于以往的书面叙事（Witemeyer 120），这类图画系列，若没有书的结构模式，将会难以想象。

在观察了表现离散的、具体的、时间连续的事件的所有这些图画手段之后，我们仍然没能辨别是什么因素让图画成为叙事。很容易想象一些图画，符合这些标准但不能阐释为叙事：以三联画为例，其中一幅呈现的是一个嬉笑的

孩童，另一幅是一位战斗的国王，第三幅则是一头进食的动物。每个场景都是离散的、每个场景都是具体的、每个场景都是一个行动，但它缺乏所有叙事最基本的特征——衔接，尤其是一个重复主题对象的连续性。在视觉叙事中，主题对象的重复，是让我们知道在欣赏叙事的主要手段。

这一因素的重要程度再一次揭示了现实主义在叙事语义学中的关键作用。因为在现实中，一个人不可能同时出现在两个不同的地方，因此，如果在同一幅绘画作品中，同一个人物出现一次以上，我们自动地认为这展示的是不同的时刻。在此基础上，尼尔逊·古德曼把韩·姆梅林的《耶稣生平》（*Life of Christ*）中无序的场景与雅各布·德尔·塞拉约（Jacopo del Sellaio）的《塞克》（*Psyche*）进行比较："这里，明确讲述的东西需要时间，讲述也有明确的顺序。塞克出现在每一个事件中，这些事件串联在一个场景中。同一个人在同一时间不可能出现于不同的地方，这个事实告诉我们，场景中不同的空间位置要阐释为所绘事件不同的时间位置。如同书面故事，尽管整个故事是一下子呈现出来，但清楚地确立了讲述的顺序。主要顺序是符合语言学规范……从左至右"（105）。我们确定我们在欣赏同一幅叙事绘画，正是因为我们注意到了重复出现的主题，而现实只会在不同的时间里重复。

重复的主题在文学叙事中同样至关重要。正如查特曼所说："一段叙事中也许只有寥寥无几甚至没有明显的描述；但不可能没有实施行动的能动者。"（*Story and Discourse* 34）他还说，在小说中一个人物的出场并不意味着他是故事中的一个角色；相反，如果这个人物没有担当叙事行动，那么他的功能就如同背景。就这些人而言，"它们的非人物性是它们的非重现性的一个功能"（140）。成为一个人物，就是成为一个重复出现的主题。

事实上，对于那些没有重复主题的叙事，读者们不得不运用一些阐释策略把事件串联起来。因此，杰拉德·普林斯写道：

> 假定
>
> 约翰骑马离去、奔向夕阳，然后玛丽成为一个百万富婆。我能轻而易举地将两件事联系起来：
>
> 约翰骑马离去、奔向夕阳，然后玛丽成为一个百万富婆，因为在此之前她用她的全部身家——500000 美元打了一个赌——赌他必定会离开。

(*narrativity* 72)

这种因果联系产生的效果是:玛丽参与或者影响了约翰貌似孤立的行为中。因此玛丽变成了一个重复的主题,事件实现了叙事完整性。查特曼甚至宣称,这种阐释策略是叙事感知的标志之一:"在E. M. 福斯尔特例子中,'国王驾崩,接着王后因悲伤过度而死,'我们认为王后就是国王的妻子……这种推论与抒情诗、说明文及其他文类的要求截然不同。"(*Story and Discourse* 30—31)

当然,所有文类都有其衔接手段——这些因素识别已出现的旧信息、重复旧信息、将之与新信息衔接。但是就叙事来说,要达到完整性是读者的主要目标。对衔接和翔实的内心驱动、在人物名字的统一标签之下对信息分类和编目的阐释冲动,呼应着叙事对行动中心和主题时间延续的必然要求。在绘画中,叙事中心存在于一个文字能动者,一个名字的承载人。

叙事对主题重复的需要也同样见于历史编纂中。在这个基础上,海登·怀特对比了历史书写的各种模式,认为编年和纪事中的事件仅仅只是简单串联起来,无法显示其意义,无法衔接成故事的形式,无法实现封闭,因为它们并不是围绕一个主题而组织起来的。"把一系列事件设想为属于同一种意义秩序的这种能力,需要一条形而上学的原则来把差异转化为相似。换言之,它要求把事件记录为已发生的各个语句的所有指涉物有同一个'主题'。"(White 9,19)主题(一个人或者状态)为所有不同的行动"谓词"提供衔接,这样可以提供封闭,或是通过人物死亡或政党瓦解,或是通过故事对冲突的解决。

但是,我们并没有找到——即使是发现了重复主题的重要性——创造图片叙事的充分条件。在多数情况下,一个重复出现的图形——比如M. C. 埃舍尔(M. C. Escher)的石版画——会被阐释为一个设计,而不是叙事。此时,我们必须追问:绘画究竟怎样才能表现重复元素的同一性感觉?这种同一性感觉构成了叙事阐释的前提条件。答案在现实主义阐释:以叙事方式解读绘画,就必须将重复的图形视为人,将它们的身体姿势视为肢体语言,将它们的背景视为空间环境,将场景视为一个可扩展成整个时间序列的耐人寻味的时刻。我在讨论埃舍尔时曾说:"正是图画现实主义的规范,使我们能够在图画中看见过程;否则只见形状。"(W. Steiner, *Colors of Rhetoric* 169)

就叙事性与现实主义的关联再多说几句。我们已经看清了图画艺术显示互相依存性的各种方式：重现的主题，标志着时间上的差异；现实主义的规范，避免了把重复的主题简单地解读为设计；故事的自然时序，也是现实中的时间流逝；历史“真实性”与叙事整体性的联系；正如在梅姆林的作品中，无序的图画事件更倾向被解读为象征符号而不是叙事。

实际上，叙事与现实主义的关联贯穿整个图画叙事的历史；阐明这种关系是对视觉艺术中叙事进行考察的一个主要成果。在文学叙事中，这一关联被其平凡之处所掩盖，而在图画艺术的“非自然”叙事性中，它总是显而易见的。比如，耐人寻味的时刻或者造型描述画，通常被诠释为象征性的而不是故事讲述性的。一位巴比伦艺术专家说，最受青睐的叙事方法“是暗指而非明示，以高峰场景（the culminating scene）——处于系列事件高潮部分的一群人、一个时刻——来代表整个故事。毫无疑问，这是为了唤起观众对完整故事的记忆，此外还象征着更深层的思想、信念、社会的心理取向，就如同在我们的社会中，耶稣受难像会唤起整个耶稣受难记的故事记忆，或者关于耶稣的牺牲换来人类救赎的基督教的基本信念。”（Perkins 55）同样，弗兰克·克默德（Frank Kermode）援引最著名的文学绘画诗（literary ekphrasis），济慈的《希腊古瓮颂》，来说明叙事性与造型描述的象征性之间的对比：

> 我们首先要提出的（关于叙事）问题与济慈类似：“绿叶饰缘的什么传说……这是些什么人或神？什么样的姑娘不情愿？……到什么样的绿色祭台……”这些看起来是一个“主题”（mythos）；这些人都在行动，他们或做事，或在阻挠别人做事……他们走向某个地方。这个“主题”通常与“民族精神”（ethos）和“思想”（dianoia）有关。但是济慈，还有我们，却难以看出情节，因为事件的排列方式（synthesis ton pragmaton）不足以让我们…它缺少我们在模仿我们世界的作品中所期望的那种特质，我们这个世界让人烦恼，甚至令人厌恶不已。这里缺少的可识别的序列……那么古瓮上的故事重要之处在于，正是因为（与我们因果—时间性的世界）不同，它可以通过侵入我们对于丑闻和愤怒的序列，向我们讲述一些启示，虽不明显但却令人欣慰。(84—85)

在济慈的诗中，和所有此类作品一样，叙事性的衬托自动触发象征阐释。就像美术史家凭直觉将叙事艺术与历史和风俗画而不是与寓言画联系起来，克莫德将定格的叙事或者造型描述用作象征工具。

相比之下，现实主义中重复人物有暗示叙事的力量，即使表现的并非具体的事件。在公元前 18 和 19 世纪埃及王朝的高度文明中，一个“起源于阿玛那的全新构图方案第一次（带来了）这些表现方式，同一人物在一个连贯的空间背景中出现在事件的几个不同阶段……全新的具体性和心理分化，是阿玛纳艺术的典型特征，赋予表征作品一种叙事性质，即使没有表现只发生一次的具体事件”。(Kantor 55)。

叙事与现实主义的联系使得历史学家们陷入了关于美术作品中“真正的”现实主义起源的“鸡与蛋”的一场争论，传统上认定起源于古希腊。乔治·M. A. 汉弗曼（George M. A. Hanfmann）认为，在希腊图画现实主义通过透视投影缩减、调光等手段得到了发展，并催生了荷马史诗中的现实主义叙事。“当古典雕塑家和画家发现了一种令人信服的手法来表征人体，他们就引发了一种连锁反应，从而改变了希腊叙述的特征。”（74）E. H. 贡布里希（E. H. Gombrich）则对这一观点进行反驳：“这倒启发我提出相反的假设：当古典雕塑家和画家发现希腊叙述的特征时，引发了一个连锁反应，改变了表征人体的方法——事实上不止如此……那么我们从荷马史诗中了解到的希腊叙述的特点是什么？简而言之，它不仅与神话事件的‘什么’有关，而且与神话事件‘怎样’有关……在叙事插图中，很难维系二者之间的差别……不论愿意与否，图画艺术家都不得不包含一些意想不到的信息。”（*Art and Illusion*79）贡布里奇总结说：“在西方艺术的整个历史中，叙事意图和图画现实主义之间存在不断的互动。”（131）

既然如此，具有讽刺意味的是，在文艺复兴时期图画现实主义的体制化使得我们所界定的那种图画叙事成为不可能。采用灭点透视和明暗对照法的绘画，是假定我们在某一时刻从某个固定的位置透过画框观察一个场景。对于文艺复兴现实主义而言，最让人感到陌生的是在单一的视域内并置不同时间的事件，因为这一情形常见于古代和中世纪美术。因此，尽管叙事与现实主义有着千丝万缕的联系，但矛盾的是，严格遵守文艺复兴现实主义的规范，把叙事性排除在视觉艺术之外。

这种发展一个症候是文艺复兴美术论著中采用故事或历史术语。阿尔贝蒂（Alberti）援引亚里士多德，主张美术的合适主题就是具有重要意义的人类行动。他从空间意义而非时间意义上使用历史（istoria）一词，总体上是它统一并组织画中的各个元素："构图是绘画中的准则，它让作品中各部分浑然一体。画家的最伟大的作品就是历史。画中有人，人有四肢，四肢呈平面。"（70）阿尔贝蒂始终将历史用作"主题"或"构图"而不是"被讲述的事件"。

达·芬奇在阿尔贝蒂之前写了一篇关于他的论文（*On Painting* 7，17，30，117，119），甚至没有提及作为时间流的叙事性，而是用叙事绘画来指行动定格的历史、圣经、神话场景。事实上，他关于此类作品的言论都以时间流的缺失为基础。比如，在第58章"叙事绘画个部分中的一致性"中，他告诫大家不要把开心和悲伤人物混杂在同一幅作品中，"因天性使然，与哀者同处，泪水涟涟，与乐者同处，欢乐无限，笑声与眼泪是不同的体验"（Leonardo da Vinci，*On Painting* 60）。在这里，我们得到的是针对统一效果的训令，仿佛观众的绘画体验是无时间性的，不该要求观众流露单一反应中无法同时感受或统一的那种情感。此外，第72章中，达·芬奇主张在叙事画中，艺术家应该让面部表情多样化，明确禁止重复同一个人物。他把这样的重复现象归因于艺术家无意识地把自己当成了所有人物的模特。但是达·芬奇在告诫艺术家不要"创作或重复整个或部分人物，免得同一张脸出现在画作的其他地方，"依据我们已定标准，即重复的主题，达·芬奇使得图画叙事成为不可能（*On Painting* 66）。

在后文艺复兴的论述中，时间流与叙事美术相提并论时，具有一种矛盾性质。16世纪意大利的罗多维克·多尔斯（Lodovico Dolce）所著文艺对话《阿瑞提诺》中，阿瑞提诺甚至把绘画的布局（dispositio）等同于叙事顺序本身。"关于图画的布局"，他写道："画家从一部分到另一部必须遵循所绘叙事的时间顺序，这样中规中矩才能让观众判断，事件只可能以所绘的方式发生。他不能首尾颠倒，而是按照事件相互接续的样子以最井然的方式布局。"回答阿瑞提诺的提问者法布瑞尼时，多尔斯示意这一思想的文学起源："亚里士多德在他的 *Poetics* 中给悲剧和喜剧的作家们给出了同样的指导。"（qtd. In Roskill 121）

多尔斯的对话录，作为后文艺复兴和新古典主义时期关于诗亦犹画（*ut*

pictura poesis）论调的核心文献之一，未察觉到该论调一般隐含的艺术间类比的确切含义。尽管在关于画面布局的讨论中明确提到孤立的叙事片段，但多尔斯脑海里显然并没有这种结构。他说画面中所有部分都是共时的。因此，与瓦萨利和阿尔贝蒂这两人相比，多尔斯的编辑发现他所使用的术语"创作"和"布局"只是一般概念"构图"的更文雅的代名词（Roskill 268，117n)。"多尔斯说，'创作、故事或历史'（La inventione e la favola，o historia)，仿佛内容等于所含叙事元素的总和。这里，多尔斯望文生义，坚持修辞理论中'创作'（invention）的意思"，这使艺术家们虽从叙事角度考量，却没有纳入时间离散的时刻和双重顺序。

显然，把叙事序列从视觉艺术中彻底排除，艺术家和理论家为视觉现实主义付出了巨大的代价。杰克·格林斯坦（Jack Greenstein）表明直到阿尔贝蒂时代，绘画和叙事之间的联系是如此重要。他追溯阿尔贝蒂的术语 istoria（拉丁语中表示历史）一词的背景，表示其希腊语词根是"看或了解"之意。（其词源让我们又回到与叙述相同的概念上。）中世纪的思想中，历史等同于圣经寓言的字面层，既有它自身真实的意思，又表示它之外的其他真实。此外，纵观历史一词的用法，既表示所绘事件又表示描绘事件的话语，因此无论媒介如何呈现的历史均被称作"historia"。到中世纪末期，"historia"这一名词和同义的意大利语"storia"和"istoria"已经有第二层意义，指"图画表征。"在但丁的影响下，"historia"已经成为一件描画叙事场景——也就是圣经中场景——的美术作品的通称。（Greenstein 30)。就像历史一样，绘画也会呈现故事，这些故事字面真实，同时也指向它之外的真实。通过"historia"意义延伸去涵盖古典和圣经中的题材，阿尔贝蒂在绘画艺术和多层次寓言故事的创作之间进行了全面的类比。"他所描述的美术，指生产的图换，因表征事实性事件而令人信服，同时又因表达更高层次的历史示意而卓有成效。"(83)

格林斯坦（Greenstein）指出，中世纪艺术家可以通过场景并置来创建这种语义丰富性。但是，如果局限于一个场景，阿尔贝蒂之后的艺术家们怎么能做到这一点呢？格林斯坦描述了安得里亚·蒙塔纳（Andrea Mantegna）在其《耶稣的割礼》（*Circumcision of Christ*）中如何处理这一问题。蒙塔纳"认识到，中世纪艺术家们为创造割礼的圣礼意义而使用的神圣背景，与图画历史的表征忠实性不相符。但是，为了去除神圣的背景，就应该从传达永恒意义的语

境中（借用）这一仪式。为了解决这一矛盾……蒙塔纳虚构了一段历史（historia）将割礼和神殿献礼两个场景融为一体”（100－101）。这一调整的细节与这次的讨论无关，但格林斯坦的作品展示了画家们被迫采取语义上斗争，以换取阿尔贝蒂式的现实主义。这种斗争的结果往往是宏大的而且具有强大的历史意义，但这些意义产生自不同的绘画策略，而不是前艺复兴美术中的多重情节叙述。

尽管过程是曲折的，但在绘画中对多重情节叙述的排斥是极其有效的。正如我们所看到的，文艺复兴时期美术手册，要么忽略了叙事性，要么通过一种不假思索的修辞方式把叙事性用作构图的替代。这一时期构思的画作都如法炮制。公元1500年以后，采用重复主题或者不同时间事件的作品在意大利并不多见，这一时期透视法、明暗对照法及人体模特等进展逻辑风行一时。不合常规的作品如此出名且饱受争议，所以他们不只是强化这一规则。这些作品包括了普珊（Poussin）的《以色列人在荒野收集吗哪》（*Israelites Gathering Manna in the Desert*）和华托（Watteau）的《花园邂逅》（*Meeting in a Park*）。前一幅作品中，画家把“天降吗哪之前众生痛苦场景，与以色列人发现吗哪之后喜悦的年轻人和迟疑的年长者场景进行并置”（Bryson 85），而后一幅作品里，有一位反复出现的女性形象，前一次出现时有人在侧，后一次出现时却形单影只，因此暗示作品是一则关于悲伤爱情的普通叙事。尽管如此，这些画并没有将这些情节分解成的分区场景，而是在一个连续的场景中一起展开。

也许部分是对这种有限放松时间统一性的回应，莱辛在《拉奥孔》一书中强调图画时刻的瞬时性和因此具有的统一性。艺术理论家们受莱辛的影响颇深。马丁·梅塞尔（Martin Meisel）这样写道：“在19世纪的英国，学术理论界似乎只看重图书馆里的两本书：莱辛的《拉奥孔》（1776）和约书亚·雷诺兹爵士（Sir Joshua Reynolds）的《罗马史论》（*Discourses*）（1769－1791）。”（18）因此，皇家艺术学院的公告经常关注所表征场景的时间状态。“（查尔斯）莱斯利和（查尔斯）伊斯特莱克将时间持续看作主题和已完成表征的一个属性，但只存在其两个有限的相位，即瞬时和永久、零和无限。这两名艺术家都承认画框里只包含共存对象和同步事件。”因此，当约翰·马丁（John Martin）在1821年展出自己的作品《Bleshazzar的盛宴》（*Bleshazzar's*

Feast）时，就因将三个独立的场景组合在同一张画布上而备受争议（22）。正如梅塞尔描述的那样，十九世纪英国，艺术之间虽存在广泛的联系，但单一绘画仍然不可能呈现如文学叙事般的多重时间丰富性。如此繁多的风格——文艺复兴、巴洛克、新古典主义以及浪漫主义——都觉得有必要重申这一限制，这正表明这一举措的压抑程度。[14]当然，并不是说后文艺复兴时期的美术就完全是非叙事的，因为历史画作为一种文类，包含了许多如普林斯和拉波夫所列举的叙事特征。这类美术作品仍然具有较弱的叙事性；它排斥多重情节的画面且认为重复主题有失体统。结果，它可以暗示或唤起一则叙事，但却不可以通过丰富的展开来表征叙事。

值得注意的是，视觉艺术的媒介中并没有任何内在因素要求非时间性主题。事实上，只有文艺复兴时期的画家才逐渐意识到，是灭点透视法抹去了叙事序列。在李奥纳多·达·芬奇（Leo nardo da vinci）透视法的完全实现和中世纪艺术之间存在一个过渡阶段，即 15 世纪早中期，其中“关于连续事件的瞬时描绘……成为图像叙述的……一个典型方式”。[15]这段时期的画家都在自学现实主义元素，却未曾料到这些技巧却从意识形态上排除了他们力图绘制的叙事。在意大利，这一短暂时期现实主义技巧和叙事序列同时出现在弗拉·安杰利科（Fra Angelico）、菲利普·里皮（Filippo Lippi）、贝诺佐·戈佐利（Benozzo Gozzoli）和其他艺术家的一些非凡作品中。因早期文艺复兴作品的特殊地位——处于中世纪非现实主义叙事性和文艺复兴时期的非叙事现实主义之间——我们可以通过它们来考察这一时期叙事绘画的语义潜能。对这一潜能，我们曾经只是短暂涉及，直到 19 世纪和 20 世纪才对其重新评估。

贝诺佐·戈佐利是跨越中世纪和文艺复兴时期界限的艺术家之一。伯纳德·贝伦森（Bernard Berenson）曾经这样描述他：“有天赋……故事讲述得自然、新颖、生动，能够唤起我们孩童之心……尽管他对 15 世纪艺术做了很多改进，他的地位不能媲美文艺复兴时期的艺术家，但却跻身过渡时期的故事讲述者和盛装神话故事画家之列。”（64）

我对贝诺佐的一幅作品《莎乐美之舞和施洗约翰的斩首》印象尤为深刻（图 4–2）。这是来自五联祭坛座画其中的一幅，其主画框描绘了登基的圣母和圣子。每一幅祭坛座画，即主画下方装饰画框的小幅绘画，都描绘了主画中的一位圣徒的生平。贝诺佐在佛罗伦萨和圣母净化协会签署了一份祭坛画的协

议，明确了祭坛座画与主画之间十分传统的关系："上述之贝诺佐（原文如此）须亲手……在底座上作画，即在所绘祭坛画的底座上，画出上述圣人的故事，画在主画里相应圣人的位置下方。"（Shapley 88）净化过程，是指圣人如侍臣般簇拥圣母，其非历史的同时性被拆分成祭台座画的画板上若干个不同的时间线。祭台画的传统结构强调了永恒、非叙事性的美术和历史叙事性之间的对立，这种对立存在于几乎每一幅祭台座画中，除了描述圣母生活的画作，它通常包含两个或多个独立情节（是对其上方非时间性主画的效仿）。因此净化过程，是指圣人如侍臣般簇拥圣母，其非历史的同时性被拆分，在祭台座画的画板上被分成若干个独立的时间线。祭台画的传统结构强调了永恒、非叙事性的美术和历史叙事性之间的对立，除了描述圣母生活（是对其上方非时间性主画的效仿）之外的每一幅祭台座画都包含两个或多个独立情节。



图 4-2　贝诺佐·戈佐利，《莎乐美之舞和施洗约翰的斩首》，照片版权属于华盛顿特区国家美术馆理事会；由塞缪尔·H. 克雷斯收藏，复制得到国家美术馆许可。

关于施洗者约翰的祭坛附饰画有三部分：（1）右边是莎乐美的舞蹈，（2）最左边是被斩首的圣人，（3）左侧中央的背景是莎乐美将圣人首级献给希罗底。重复的人物形象，对于叙事认知来说至关重要，在此表现得尤为明显。莎乐美在第一个和第三个场景中不仅服装一致，而且她的脸部以同样的侧面样子重复（除了在场景 1 中披散着头发）。像浮雕一样的莎乐美使故事首尾相连，

而她的面庞在每个场景中如此相似，让人不免好奇如何去分析这一事实，她用蛊惑希律王的神情面对颔首称赞的母亲。

与母亲两次登场时的表情相比，莎乐美双重表情的意义显得尤为重要。和莎乐美不同的是，希罗底在她所出现的两个场景中穿戴了不同的衣服和头饰。虽然莎乐美在这场赫赫有名的舞蹈过程中理应被揭开面纱，但这幅画中却揭开了她的母亲的面纱，露出了这位荡妇的红色底纱。这位母亲的目光从场景 1 中她跳舞的女儿身上转移到隔间里正在被斩首的约翰。当然，当希罗底看的时候，他还没有被斩首，但画中那一时刻她的目光似乎并不在他身上，而她的女儿穿着和刽子手颜色一样的衣服，高举手臂，跟刽子手高举刀剑的姿势如出一辙，而目光却没有关注未来场景。就莎乐美的目光来看，这场舞蹈的是为了在场景 3 中让她母亲得到满足。而就希罗底的目光来看，这场舞蹈是为了圣人约翰的斩首。尽管希罗底专注的目光“透过”舞蹈看到未来，她直接与场景 3 中莎乐美的目光相遇。在这个场景之中，下跪的莎乐美模仿跪在上帝面前祷告并且预示上帝之子的圣人约翰，如果莎乐美的舞蹈是模仿刽子手，那么她的下跪是在模仿献祭的牺牲者。她就是自己的刽子手。至于她的母亲，小心轻柔地摇晃着她大腿上怪异的头颅，是对经典作品圣母恋子雕像（*pietà*）或是圣母、圣子及敬慕的圣人等形象的一种令人不安的戏仿。与画中其他人物形象形成鲜明对比的是，两次出场时圣人约翰的眼睛都是闭着的。幻想、眼神交会、欲望和谋杀都是通过人物的眼睛相互暗示，但是圣人约翰紧闭双眼和绕开主宰画面的眼神交流，从而避开这一出世俗丑恶的表演。

就像目光的凝视，画中人物的着装也建构了一系列象征性的关系。我们已经发现，莎乐美和刽子手通过他们蓝金两色服装建立了对等关系。这些颜色与圣母之间的联系又产生讽刺的效果。从场景 1 到场景 3，希罗底褪去她绿色的斗篷，最后露出娼妓红，与场景 1 中的希律王和他的两位侍从一样。对比场景 2 中约翰的光环，场景 3 中莎乐美的一头金发与她母亲的金色头饰产生不可思议的颜色强度，同时也反射在刽子手的盔甲上。如果颜色的呼应创建了人物的对等关系，那么圣人约翰浓烈的黄色在某种意义上反衬了其他人身上世俗的黄色，反过来说，他身上“简陋宽松”的衣着与其他人华服也形成了对比。

因此，如果祭坛画的主画是庆祝圣母的净化，呈现施洗者约翰被杀的祭坛附饰画则是对净化过程的一种可怕的戏仿，事实上是对玛丽所代表的母爱的一

种嘲弄。希罗底——一个乱伦的通奸者——成为女儿的淫媒，只为了杀害耶稣的先驱者。这里母亲把罪恶灌输给女儿，并且母亲满足的目光，和急于取悦母亲的莎乐美投以愉悦回应的凝视，这一切掩盖了他们完美的合谋。我要强调，尽管所有这些阐释可能都隐含在莎乐美舞蹈中，但这幅画通过具体的绘画技巧，即重复出现的人物和不同时间瞬间的共现，明确地表达出了这些阐释可能。

这时我们回过头来审视莎乐美这一重复人物，她的面部在其出场的两个场景中如此相同，所以比起人物，称她为人物构成更为合适。莎乐美作为性引诱者和孝女的身份，立即建构起我们始终关注的反讽和象征机制，因此叙述流的作用和主体的身份对于整幅画的主题来说至关重要。莎乐美充满诱惑的神情是为了在最后场景中满足孝心；而这个美人真正目的是在场景 3 中把斩断的头颅自豪地献给希罗底。

莎乐美的重复面庞不仅帮助我们在现在情景中定位过去，反之亦然，但它掌控着过去和现在的特殊意义，制约着对过去和现在的阐释可能性。这一手法很关键，因为我们所处理的这个故事在图画讲述之前早已流传，又有着悠久的阐释历史。这个故事的完整性，在于它有着具体的开始、中间和结局，是个已完成的事实。此外，它已经有了一个可适用的故事完整性的典型原则——人的生平。这种“传记模式”形成了一种总体性，能够把无数中世纪叙事画作全部连成一个整体：把中心人物的生平处理成叙事，通过实际表现的事件进行划分。因此，萨塞塔（Sassetta）的三幅关于圣安东尼（St. Anthony）的画，呈现于同一张画板上［《圣安东尼和圣保罗的会面》（见图 4-1）、《圣安东尼告别修道院》《圣安东尼解囊济贫》］合成一个整体，从叙事角度说，这是因为我们自动实施一个不言而喻的阐释策略，把人的生平比作情节。然而贝诺佐却没有使用这种整体性原则；相反，他对约翰的死亡进行了精彩的重述。这一思路或许是必然的，部分是因为施洗者约翰是贝诺佐所在佛罗伦萨的守护神，佛罗伦萨有大量关于其戏剧性死亡的绘画作品。因此，该祭坛附饰画是专门针对其接受条件的。正如保罗·利科所说：“一旦故事是被人熟知的…复述就取代了讲述。那么，比起领会故事开头所暗示的众人皆知的结局和导致结局的众所周知的情节，追踪故事就没那么重要了。”（179）贝诺佐不仅让我们在开头就解读结局，而且他在两个场景中打上了相同的印记——只不过是相同的莎乐美，

而非约翰。

叙事的主题已经从圣人约翰转移到莎乐美，因此其意旨（拉波夫所谓的“评价”）也相应地发生转移。该绘画标题的蹩脚和不协调印证了如下事实，这幅作品有各种称谓，有时被称作《莎乐美之舞和施洗者约翰的斩首》（*The dance of Salome and the Beheading of St. John the Baptist*），有时仅称作《莎乐美之舞》（*The Dance of Salome*），有时还叫《希律王的盛宴》（*Herod's Banquet*）。这仅仅只是一些描述圣人之死的程式化标题。这些标题并没有体现贝诺佐作品的评价性意旨，没有提到场景 3 的内容，而场景 3 却是故事的结局和高潮。《对圣人首级或孝道的满足之感》（*The Gloating over the Head or Filial Duty*）似乎才是更加贴切的标题，但即使如此，也没有充分体现中心情节所含的明显反讽。这很明显不是圣人约翰的故事，而是莎乐美的故事，尽管中心事件是因卑鄙之极的原因谋杀圣人。

贝诺佐以如此方式呈现他的故事，叙事不仅实现了独特性和震撼力，叙事的历史性可媲美其审美上的自足性。假如，像海登·怀特所说：“能进行叙事表征的现实，是欲望与法律之间的冲突。”（*Value of Narrativity* 16），那么评论家们只提到贝诺佐画作中冲突的一方——欲望。飞舞的莎乐美形象吸引了所有人的眼球，特别是其他的佛罗伦萨画家们此时正对动态的人物形象全神贯注。“但贝诺佐笔下的人物舞步轻盈欢快，这让其作品出类拔萃。当莎乐美优雅地单脚点地时，整个身段呈现一种独特新颖且不失热情的韵味，她的左手轻盈地点放在臀部之上，而伸长右手向希律王致敬”（Shapley 78）。这位作者认为画面构图强化了其中的舞蹈，她将视其为中心主题。“三个情节从前景到背景再到前景，与《莎乐美之舞》绘画的主题完美和谐地交织在一起”（77）。由此可见，贝诺佐似乎把这一具有重大历史意义的事件重塑成了一段关于欲望、操控及谋杀的普通传奇，利用圣人作为赞颂跳舞美少女的一个由头——这是一次“典型的”文艺复兴对重大事件的审美化。事实上，在十九世纪莎乐美仅仅起到这样一个作用，成为一个艺术象征——对现实、道德和后果充耳不闻。[16]

画中的焦点从约翰到莎乐美的转换——加上莎乐美遵从和满足母亲的道德沦丧——从而用另一种方式把这幅画装进历史。正如施洗者约翰的重要性在于他是一位先驱者——他的个人历史让位于另一个人的历史，让位于崭新的历史规则——约翰的故事让位于莎乐美的故事，赋予她的背叛行为以道德上的意

义。它为场景 3 中这对母女组合添加了一丝邪恶的寒意，因为她们的行为不再只是简单的谋杀，而是对圣母怜子雕像和孩子对母亲崇拜所代表的整个价值系统的戏仿。贝诺佐并没有选择约翰故事所体现的生命终结模式，而是将约翰之死影射在莎乐美的故事中，并最终影射在所有罪孽深重的人类故事中。这样，他以规范的历史主义方式运作，牺牲了个体的有限性，成就了包含个体人物形象的宏大故事框架。这种将个体融入社会的重要意义是明显的："我们知道海德格尔在多么强调向死而生的不可转移的特性，而死亡的这一不可传达的因素在随后的历史性分析中，将个人命运的首要性置于共同的命运之上。然而正是叙事分析质疑的正是这种首要性……毕竟，难道叙事时间不是一种在每个主角死后可延续的时间吗？在故事中，难道英雄的死亡不是情节之一并超越其他每个人的命运吗？"（Ricoeur 188）

尽管这么说像是把贝诺佐看作德里达的先驱，把这幅画看作是意义和故事讲述的无限回归的范例，前文我已经详尽探讨了莎乐美模式化重复性和关键的最后场景，目的是展示这幅作品的叙事潜能，从而在转喻角度展示普遍绘画艺术的叙事潜能。除了拉波夫提出的任何的叙事都必有的"并发情节"（complicating action），《莎乐美之舞》（*The Dance of Salome*）这一作品中还包含一个极其丰富的评价系统，为故事有序流动提供了意义和完整性，将它与虚构小说和历史的原型叙事系统联系在一起。除此之外，这套系统还引入了定向中的静态细节，如人物的外貌特征和服饰，使其语义化，转化为评价性细节。这幅作品中可以看到普林斯的所有叙事标准，包括矛盾性、离散性、事实性、完整性和格式塔式的总体化意义，对起源和结局的强调，预期的反转和人物的欲望（Prince，*Narrativity*），而且这不仅仅是因为其文学来源中包含了这些特征。相反，圣经中粗糙呈现的故事，通过绘画的演绎，变成了一则精彩的叙事。

我们仍然没有穷尽贝诺佐作品实施完整性的各种手法，更不用说普遍的图画艺术了，此时我要中断对《莎乐美之舞》的讨论以审视这些手法。我们已经注意到画作中人物尤其是希罗底的凝视的方向性所产生的因果联系，以及人物的服饰、色彩及莎乐美面部特征首尾呼应产生的隐含意义。正如在文学作品中，这些转喻和隐喻的关联对于叙述整体性的规划是至关重要的。他们作用于不同的整体性类型。希罗底的凝视建立了故事序列和因果关系：首先是莎乐美起舞，接着圣人约翰的处决；因为莎乐美之舞，所以约翰伏诛。隐喻的匹配重

新诠释了细节。场景 1 中的莎乐美和刽子手之间的姿势和服饰的呼应暗示着：魅惑之舞是为了处决圣人，这一诱惑是罪恶的。

与隐喻技法如出一辙的还有整体性策略，我们不妨称之为“类型化的”（typological）策略。在许多中世纪和文艺复兴早期的绘画作品中，如乔瓦尼·迪·保罗（Giovanni di Paolo）的《圣母领报》（*Annunciation*）（图 4—3），场景是被并置的，因为它们作为基督教历史观中的情节片段，能互相赋予意义。在迪·保罗的画中，亚当和夏娃被赶出了伊甸园，驱逐二人的天使加百利从图画左边“移动到”中间圣母领报场景。这幅圣母领报图是对人类的堕落的一种救赎，因为原图中的荒野被富含灵性的建筑所取代、粗暴的天使被礼貌的天使所取代、赤身裸体的人被锦衣华服的人所取代。因此，尽管表面上并没有重复的主题，但这种类型化策略却暗示着所有的事件都是通过基督统一到人类的堕落和救赎的故事中来的。理论上这幅画中的事件都是来自同一个故事。时间错位和重复主题的缺失是互不相干的，因为所有的人物是同一个众人皆知故事中的某个版本或类型，而这个故事超越了所有的时间和空间。



图 4—3　乔瓦尼·迪·保罗，《圣母领报》，照片版权属于华盛顿特区国家美术馆，受托管理委员会；由塞缪尔·H. 克雷斯收藏，复制得到国家美术馆许可。

这一策略有个不用大费周章的版本就是运用传记体模式，比如萨塞塔（Sassetta）的关于圣安东尼生平场景的刻画。我们可以把这些故事片段解读成一则叙事，因为我们为它们加上一个生平情节，一个他们悉数出现的整体，而这一总体性使得它们成为叙事成分而获得意义。萨塞塔的第三个场景（图4—1）使用了一种特殊的手段来暗示这一整体——一条路。这条蜿蜒的路径是尼尔森·古德曼（Nelson Goodman）提到的手法之一，表明讲述次序不同于故事次序（110）。当然，"生命之路"的隐喻如此老套，因此流浪冒险题材的小说和路途生活的画作看起来几乎不是一个隐喻性的结构。但在特定图画呈现中，这一策略的作用是非常强大的。一位批评家这样评论萨塞塔的《圣安东尼和圣保罗的相遇》（*Meeting of St. Anthony and St. Paul*）：

> 在图画的左上角，出现了圣人小小的身影，他越过小山，遇到了一个异教徒的半人半马怪物，圣人谴责他并使其皈依，随后他向下穿过一片阴暗森林，这是但丁（Dante）在《神曲》前几行提到的"黑森林"（*selva oscura*）的缩影，最后他在画中下方前景的位置拥抱了自己的圣人同伴…观众的目光在画中想象的世界里穿梭；目光移动与画中意象的协调，形成现实时间流动的幻觉；时间元素在叙事中产生一种真实感。叙事最终丰富了精神体验的感觉。（Seymour 18，23）

路径的延续性创造了序列感，但同时道路的中断又打破了这种序列感。画中的路径被小山隔断，被半人半马怪物插曲附近的画幅边沿所打断，最后被黑森林所阻挡。但是，它回转过来，在画面底端圣人相拥的位置又大面积铺开。因此，这条路起了一个类比的作用，暗示了绘画本身的叙事流和圣人坎坷不平的生活。

时间流不能单靠支离破碎的情节来进行叙述，这些情节必须通过某种阐释策略串联起来。正如画面底端圣人们的相遇中，连通的道路串成一个整体，在最后相遇中这些情节也串联起来。我们首先注意到圣安东尼这个孤立的人物形象；然后看到他遇到自己精神对立体半人半马怪物；最后发现他拥抱了自己精神同道圣保罗。就像这幅图所展示的那样，这仿佛是圣人生命的整个目的，从孤独、冲突到爱的经历。画面构图的结构特征，包括这条断断续续的路径，都

强化了这一意义。这一诠释尤其合理，因为萨塞塔画作有一种时代错置的“哥特风格”，其叙事性不仅在于不同时间的情节片段中核心人物的重复，而且表现在能几乎毫不费力地把这些情节片段组成整合的画面。“一个引人入胜的故事讲述者，（萨塞塔）刻意忽视那些最新出现的透视法和现实主义表现手法。”[17] 为叙事连续性而刻意回避空间统一的方法，并没有对于中世纪晚期的叙事艺术构成威胁。

但是，对于迷恋15世纪早期蓬勃发展的图画现实主义技巧的任何画家而言，曲折路径之法显然是一种注定失败的叙事策略。如果采用这种现实主义、遵从空间连贯性的要求，那又怎么表现构成叙事的独立事件所具有的离散性呢？正是在这个时候，作为一种多区间建筑变成了重要的叙事上的结构手法，因为它充满了离散的共时单位，而且，通过恰当的视角，完美适用于透视、光线、体积的精湛处理。

事实上，把叙事设想为在一所建筑物的各个房间中穿行，这种思想流传已久、令人惊叹。当然，诗节（stanza）一词的原意就是“房间”。在这幢建筑中，可以看到空间和时间艺术之间的对比。可想而知，一幢建筑是空间性的，其楼层平面图和外观正面在每一个感知时刻都呈现在人们眼前。这种感知同时也及时间性，因为人不可能在一瞬间看到三维空间的所有方面。作为一个参与者而不是外部观察者，人在建筑物中行走的体验，是一个从驻足点到另外驻足点的时间进程，编排这些驻足点的结构明确称为“走廊”和“门厅”。

在15世纪过渡期，道路和建筑物这两个叙事符号之间的竞争关系在琴尼诺·琴尼尼（Cennino Cennini）所采用的混合隐喻中表现得非常明显。他的作品《工匠指南》（*The Craftsman's Handbook*）似乎尤其老旧，仅次于几乎同时代的阿尔贝蒂《论绘画》。琴尼诺在隐喻中纠结，这样劝告有抱负的艺术家：“要注意，你能拥的最完美舵手和最棒的舵柄，就在于成功进入模仿自然的门户。”（15）琴尼诺的编辑这样写道：“他似乎把自己的研究过程不太成熟地设想为一种建筑布局，带有上升的台阶和打开的大门；但这与旅程概念混淆了，陆地旅程或是这里提及的海上旅程。”（Cennini，ed. n. 1）我相信，在琴尼诺的混淆中，我们看到从一种审美范式到另一种审美范式的过渡。建筑物是结构的原型符号。它将叙事变成了一种同时性，让时间秩序变得不确定，从而水到渠成地把时间流完全从绘画中清除。但到了15世纪晚期和16世纪，不论是

多事件还是多房间建筑在欧洲绘画中已经不多见了。

但是在这一过渡时期，建筑物出现了数量众多的叙事虚构。房间不仅是用来划分事件片段的，而且通常为此而进行室内外对比。在《圣母领报图》中迪·保罗就把内外对比发展成为强有力的叙事符号。在左边的“驱逐”中，自然以平面呈现，仿佛挂毯图案；而“圣母领报”本身别扭地（如果说有瑕疵的话）出现在透视内部；图画右边中，约瑟夫坐在一个有些自然主义的院子里的火堆旁，这一院子就是乔托（Giotto）和1350年以前的锡耶纳（Sienese）画派所运用的“隔室空间”（cubicle-space）。这种改变和选择空间风格的能力是中世纪后期绘画的一个显著特点（Seymour 16）。对“驱逐”的这种中世纪的、先兆性的处理，使其成为一个“关于过去”（of the passé）的场景，因为，事实上中间圣母领报场景会重新阐释那一时刻并救赎可怜的放逐者。“圣母领报”相应地被置于不连续的内部空间，与左边的空间格格不入。右边的约瑟夫向火取暖，受圣灵庇佑，这一场景因与“圣母领报”同时发生，因此与含此场景的建筑物是连续的。但是同时它被墙和规范与“圣母领报”场景隔开。此种表现手法属于前一个世纪不那么同期的规范；左边共受惩罚的“最早的父母”和右边分开的、地位不平等的赎罪父母之间形成了非常鲜明的对比。

在《莎乐美之舞》中，贝诺佐运用建筑物架构来划分事件片段。汉斯·梅姆林的《耶稣受难记》（*Panorama of the Passion*）中，耶稣生活的情节“占据”了整座城市的建筑物，与之不同的是，贝诺佐的场景似乎只占据了一个带有前厅的单个房间。他的有瑕疵的透视法——不论刻意与否——给人的印象是所有行动都是同时发生的。举例来说，场景3中希罗底几乎坐在场景1中希罗底的旁边，尤其因为她的嵌壁式形象看起来比前一个站立的形象大一些。场景3中这种嵌壁式深度空间，以菱形屋顶为标记，暗示时间的退行——进入未来。行刑场景用只有单面墙的极小房间与场景1中行刑起因和场景3中的行刑结果隔开，这一点至关重要。正是这个丑恶现实阐释了莎乐美的两个迷人姿态：跳舞的引诱者（刽子手）和跪着的敬献者（牺牲品）。建筑物的布局所达到的连续与分隔，既建立了时间上的移位，也暗示了一个事件对另一事件的含义。时间流本身被语义化了。

但事件的排序仍然存在疑问。西摩·查特曼在讨论这幅画时在“表面意义”（face value）描述次序：“在画面最右边，莎乐美向希罗底献舞，随后的

事件——一位士兵挥刀砍向约翰的头——发生在最左边的部分。最终事件发生在画幅的正中，莎乐美向母亲献上圣人的头颅”（*Story and Discourse* 34）。如果像书面文本那样（从左至右）阅读这副图画，顺序会是2－3－1。但是，由于贝诺佐描绘的事件不是发生在同一平面上的，可以轻松以两个语境来“阅读”这幅画，一个是顺序为2－1的前景，另一个是作为背景的第三场景。此外，如前所述，尽管场景3总体来说比其他两个场景处于更中央，但是在场景1中莎乐美的舞蹈形象却在绘画的正中央。中心位置的这种含混性——诱惑的舞者或反常的母亲——是为了保持之前所说的讽刺和象征意义。事实上，如果不忽略第三个场景所强调的深度或者图画平面上各场景的左右定位，我们就无法确定讲述的顺序，这一事实反倒有趣地增添了含混性。故事首尾的可互换性、它们对语义中心地位的竞争、莎乐美及其母亲刻意地无视其舞蹈的恶果，都表现在建筑同时性中对不确定事件片段的排列顺序。

因此，贝诺佐的画在几乎每一个方面都符合叙事的要求，而且是一种强有力的叙事。它讲述顺序与发生顺序并不相同。它的事件片段具有离散性、具体性、评价性意旨。它设法为所有元素注入叙事力量，所以元素的隐含意义大于元素本身。

尽管如此，从道路到建筑隐喻标志着从中世纪到文艺复兴的规范的逐渐过渡，在这个过程中，叙事性在绘画中的命运是一览无余的。下一步是如何在时间上和空间空上对整个建筑进行整合，以便观看者成为画面上所有内容的定向点。那时感知内容在绘画中胜于叙事，并且直到十九世纪晚期才再度让位。

我们不妨回到文章开始关于网状和链式的比喻，注意到绘画在某个特定的历史时刻曾经面临抉择。它可以将其知识潜能表达为行动和认知的不同阶段的行为，或者表达为无时间性的配置。而它选择了后者。完全相同的重复和现实主义的规范之间的相互排斥，从来不是文艺复兴正统思想的一部分——事实上恰恰相反。这种相互排斥是文艺复兴绘画模式符合逻辑的发展结果。认识到感知模式的种种限制，视觉艺术家才能将图像和叙事、空间和时间、衔接和序列分离开来，企图以此确保对现实的忠实。我们了解的文艺复兴的现实主义虽是规范的，但它缺乏对现实的适当象似性，这种缺失不在于所表征的内容，而在于所排除在外的内容。无论从哪种观点看，现实肯定充盈着时间性。为了让现实等同其表征，现实主义注定要通过无时间性来破坏现实主义的逻辑基础——

把同一性概念视为跨越时间的重复。

（聂淼　译）

注　释

1. 维克多·特纳（Victor Turner）在《社会喜剧及其故事》一文中写道：“‘narrate’一词来自拉丁语 narrare（讲述之意），跟拉丁语 gnarus（知道、熟悉、深谙之意）意思相近，两者都是派生自印欧语系的词根 gna（知道之意），由此这个庞大的词汇家族都是源自拉丁语 gohnoscere，包括单词 cognition（认知）本身，noun（名词）和 pronoun（代词）派生自希腊语 gignoskein，故有 gnosis，以及古英语中的过去分词 gecnawan 派生出情态‘知道’。对于一种寻求‘了解’（甚至在其仪式方面，进行感知）先前事件和其意义的反思性活动来说，叙事似乎是一个合适的术语。”“有人将 history 一词与 histor 进行比较，前者源自希腊语 historia，‘通过探究了解或知道，对个人研究的叙说，叙事，历史’，后者 histor 意为‘有见识的、有学问的、有智慧的人，法官’（《牛津英语词典》）。”（67）

2. 参见 Frank。像什克洛夫斯基这样的形式主义者，在不经意间促成了这一观点，被表征事件的自然时序链条和必然性联系起来，把对这一次序的叙事操作和美术联系起来。因此，要讲述一个“自然的”故事，就要顺藤摸瓜地遵循时间；要讲述一个巧妙的故事，就要把这些环节重排成配置。但是，把美术等同于对自然序列的锦上添花并非形式主义者的一贯看法，几乎所有叙事学家都证伪了这种看法。

3. 对叙事美术少有的扩展讨论有 Brilliant，Martin，和 Meisel.

4. 例如，约翰·卡纳迪（John Canaday）这样写道：“在《奴隶船》（The Slave Ship）中特纳对浪漫情感主义的最终抽象陈述几近完成。这幅画的标题仍然依附于文学关联，而这种关联并不是该绘画作为独立艺术作品所固有的。我们稍显遗憾地发现叙事事件存在于画右侧前景位置，一条戴着镣铐的腿消失于水中，围满了吞食的鱼群。这一点讲述似乎是后来添加的，是对流行标准的一种让步，没有它图画是不完整的，但有了它却又削弱了图画的宏伟之气。”（96）

5. 注意拉波夫（Labov）与阿尔贝蒂（Alberti）观点的相似之处，两者都强调绘画评论者的重要性：“他们告诫我们并指出到底发生了什么；或者用手示意我们去观察；甚至面露愠色怒目相向地恐吓人们不要靠近；或者向我们展示一些危险或绝妙的东西；或感染我们同他们一起为此哭泣或大笑。因此无论画中人自己做什么或者对旁观者做什么，一切都是指向历史画的修饰或启发。”（Alberti 78）

6. 关于该亚类的探讨，参见 Witemeyer 111.

7. 关于美术作品提名的探讨，参见 Fisher “Entitling” 的。

8. 我在 Colours of Rhetoric 中对此有详尽的探讨（41－48）。

9. 但是芭芭拉·赫恩斯坦·史密斯（Barbara Herrnstein Smith）的《叙事的类型》认为故事优先于讲述顺序，这是不妥的。

10. 拉波夫在区分自由小句和叙事小句（free and narrative clauses）时，莫明其妙地搞混了故事顺序和讲述顺序（360－361）。他声称，叙事小句的位置改变会导致叙事中的语义改变，然而自由小句的位置却不会导致语义变化，因为这些小句指涉普通事件或事态。但是，叙事小句也能以不同顺序出现，而不改变叙事意义，这时介词和连词暗示晚叙述的事件优先于早叙述的事件，反之亦然。只有故事次序的变化才会产生不同的叙事。

11. 尼尔逊·古德曼（Nelson Goodman）赞同要限制对故事顺序的话语变形。他声称，如果跨越了这些界限，我们就不再有叙事。我就这一点做出如下改正：叙事中关于故事顺序的话语变形方面没有限制；但是，并非对故事的所有呈现都能叫叙事。叙事性的存在与否，是各种因素的功能，而不仅仅是次序问题。

12. 是由维克托·什克洛夫斯基（Viktor Shklovsky）所提出的。

13. 这些作品是 Joseph Kestner（104）引用的。

14. 诺曼·布莱森（Norman Bryson）批评了这个普遍认同的观点，我却表示支持。这个观点是，阿尔贝蒂式系统占据主导地位一直到后印象派时期。他声称“这是‘左派’的一种偏见，关系到神话的连续性：‘十五世纪’空间观毫无争议地占据主导，一直从乔托（Giotto）时期到塞尚（Cezanne）”（Bryson 89）。根据我的论点，更准确的说法是 15 世纪的时间/空间，其总体特质在这讨论中的四百年间明显保持一致。

15. 国家艺术馆（华盛顿特区），对于《圣约翰施洗者的生活场景》一画的馆藏注释，注释者为研究圣约翰施洗者生平的专家，来自克雷斯收藏，收藏编号 1147，画廊 1.

16. 关于莎乐美的传说和为了艺术而艺术的原则，参见 Zagona.

17. 国家艺术馆（华盛顿特区），对于《圣人安东尼的生活》一画的馆藏注释，来自克雷斯收藏，收藏编号 817、818 和 404，画廊 3。

参考文献

Alberti, Leon Battista. *On Painting*. Trans. John R. Spencer. New Haven CT: Yale University Press, 1956.

Berenson, Bernard. *The Italian Painters of the Renaissance*. Ithaca NY: Phaidon, 1952.

Brilliant, Richard. Visual Narratives: *Storytelling in Etruscan and Roman Art*. Ithaca NY: Cornell University Press, 1984.

Bryson, Norman. *Word and Image: French Painting in the Ancien Régime*. Cambridge: Cambridge University Press, 1981.

Canaday, *John. Mainstreams of Modern Art*. *New York*: Holt, Rinehart and Winston, 1956.

Cennini, Cennino d'Andrea. *The Craftman's Handbook*. Trans. Daniel V. Thompson Jr. New York: Dover, 1933.

Chatman, Seymour. *Story and Discourse*. Ithaca NY: Cornell University Press, 1980.

Chatman, Seymour. "What Novels Can do That Films Can't (and Vice Versa)". *On Narrative*. Ed. W. J. Mitchell. Chicago: University of Chicago Press, 1980. 117—136.

da Vinci, Leonardo. *Treatise on Painting*. Vol. I. Trans. And notes A. Philip McMahon. Princeton NJ: Princeton University Press, 1956.

da Vinci, Leonardo. *On Painting*. Trans. Carlo Pedretti. Berkeley: University of California Press, 1964.

Fisher, John. "Entitling". *Critical Inquiry* Ⅱ (1984): 286—298.

Frank, Joseph. "Spatial Form in Modern Literature". *The Widening Gyre: Crisis and Mastery in Modern Literature*. New Brunswick NJ: Rutgers University Press, 1963.

Fried, Michael. *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*. Berkeley: University of California Press, 1980.

Gaballa, G. A. *Narrative in Egyptian Art*. Mainz-am-Rhein: Verlag Philipp Von Zabern, 1976.

Gombrich, E. H. *Art and Illusion*. Princeton NJ: Princeton University Press, 1960.

Goodman, Nelson. "Twisted Tales; Or Story, Study, and Symphony". *On Narrative*. Ed. W. J. T. Mitchell. Chicago: University of Chicago Press, 1980. 98—116.

Greenstein, Jack Matthew. "Historia in Leon Battista Alberti's *On Painting* and in Andrea Mantegna's *Circumcision of Christ*". Ph. D. diss. University of Pennsylvania, 1984.

Hanfmann, George M. A. "Narrative in Greek Art". *Narration in Ancient Art: A Symposium*. Ed. Carl H. Kraeling. Chicago: Oriental Institute, 1955.

Kermode, Frank. "Secrets and Narrative Sequence". *On Narrative*. Ed. W. J. T. Mitchell. Chicago: University of Chicago Press, 1980. 79—98.

Kestner, Joseph. "Secondary Illusion: The Novel and Spatial Arts". *Spatial Form in Narrative*. Ed. Jeffrey R. Smitten and Ann Daghistany. Ithaca NY: Cornell University Press, 1981. 100—128.

Kraeling, Carl H., ed. *Narration in Ancient Art: A Symposium*. Chicago: Oriental Institute, 1955.

Labov, William. *Language in the Inner City*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972.

Lessing, Gotthold Ephraim. *Laocoön: An Essay on the Limits of Painting and Poetry*. Ed. and trans. Edward Allen McCormick. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1984.

Marin, Louis. *Études sémiologiques. Écritures, peintures*. Paris: Klinsieck, 1971.

Meisel, Martin. *Realizations: Narrative, Pictorial and Theatrical Arts in Nineteenth-Century England*. Princeton NJ: Princeton University Press, 1983.

Mitchell, W. J. T., ed. *On Narrative*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

Moure, Nancy Wall. *American Narrative Painting*. New York: Praeger, 1974.

Shklovsky, Viktor. "Sterne'sTristram Shandy: Stylistic Commentary". *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. Ed. And trans. Lee T. Lemon and Marion J. Reis. Lincoln: University of Nebraska Press 1965. 25—57.

Perkins, Ann. "*Narrative in Babylonian Art*". *Narration in Ancient Art: A Symposium*. Ed. Carl H. Kraeling. Chicago: Oriental Institute, 1955.

Prince, Gerald. "Aspects of a Grammar of Narrative". *Poetics Today* 1.3 (1980): 49—50.

Prince, Gerald. "*Narrativity.*" *Axia: Davis Symposium on Literary Evaluation*. Ed. Karl Menges and Danel Rancour-Laferrière. Stuttgart: Akademischer Verlag Hans—Dieter Heinz, 1981. 74—75.

Ricoeur, Paul. "Narrative Time". *Critical Inquiry* 7.1 (1980): 169—190.

Roskill, Mark V. *Dolce's "Aretino" and Venetian Art Theory of the Cinquecento*. New York: New York University Press, 1968.

Seymour, Charles, Jr. *Art Treasures for American*. London: Phaidon, 1961.

Shapley, Fern Rusk. "A Predella Panel by Benozzo Gozzoli". *Gazette des Beaux Arts* (February 1952).

Shklovsky, Viktor. "Sterne's Tristram Shandy: Stylistic Commentary". *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. Ed. And trans. Lee T. Lemon and Marion J. Reis. Lincoln: University of Nebraska Press 1965. 25—57.

Sitwell, Sacheverell. *Narrative Picture: A survey of English Genre and Its Painters*.

New York: Schocken Books, 1969.

Smith, Barbara Herrnstein. "Narrative Versions, Narrative Theories". *On Narrative*. Ed. W. J. T. Mitchell. Chicago: University of Chicago Press, 1980. 209—232.

Smitten, Jeffrey R., and Ann Daghistany, eds. *Spatial Form in Narrative*. Ithaca NY: Cornell University Press, 1981.

Steiner, Peter. *Russian Formalism: A Metapoetics*. Ithaca NY: Cornell University Press, 1984.

Steiner, Wendy. *The Colours of Rhetoric: Problems in the Relations between Modern Literature and Painting*. Chicago: University of Chicago Press, 1982.

Turner, Victor. "Social Dramas and Stories about Them". *Critical Inquiry* 7.1 (1980): 141—168.

Weitzmann, Kurt. "Narration in Early Christian Art". *Narration in Ancient Art: A Symposium*. Ed. Carl H. Kraeling. Chicago: Oriental Institute, 1955.

White, Hayden. "The Value of Narrativity in the Representation of Reality". *On Narrative*. Ed. W. J. T. Mitchell. Chicago: University of Chicago Press, 1980. 1—24.

Witemeyer, Hugh. *George Eliot and the Visual Arts*. New Haven CT: Yale University Press, 1979.

Worth, Sol. "Pictures Can't Say Ain't". *Vs*. 12.3 (1975): 85—108.

Zagona, Helen Grace. *The Legend of Salome and the Principle of Art for Art's Sake*. Geneva: Librairie E. Droz, 1960.

5. 阿特·斯皮格曼的《鼠族》和图画叙事

珍妮·尤尔特

(Jeanne Ewert)

图画小说对叙事家们来说是一项独特的挑战。杰拉德·普林斯在《叙事学词典》前言中指出，叙事中的言语元素优于非言语因素，这是叙事学本身所持的偏见之一（vii）。罗伯特·哈维（Robert Harvey）在《漫画的艺术》（*The Art of the Comic Book*）一书的前言中，提到文学评论家谈及漫画时表现出的一种类似的偏见："新兴的批评正典因此装点着对情节、人物发展和其他文学批评工具的讨论。但是，这种思路忽略了图片在漫画中的叙事功能。"（3）[1]这些看法表明，针对图画小说的叙事学方法必须考虑到界定它的叙事形式：画框所包含的内容和图片。我将对阿特·斯皮格曼（Art Spiegelman）颇受欢迎的图画叙事作品《鼠族》（*Maus*）进行个案研究，提出《鼠族》的图画因素担负着重要而独特的叙事功能，而不仅仅是作为插图来说明言语/文本内容中所讲述的故事。[2]

经典漫画书的视觉网格，细致作画需要大量的精力与时间（斯皮格曼为画《鼠族》一书用了大约 13 年的时间），这极大地限制了所能描绘的场景数量。除此之外，图框呈现的绘画也限制了标题和对话框所能容纳的字数。在一篇罕见的关于《鼠族》的负面评价中，希勒尔·哈金（Hillel Halkin）援引这些限制所带来的多重后果来说明，为什么图画式小说形式可能不适用于一个如此复杂的故事："语言受到词语的专横限制，而视觉艺术同样也受到空间的专横限制，然而将这两种限制按这种方式强行捆绑，那么每种形式中策略的发挥只剩下极小的余地，所以这不是解决问题的办法。这本连环画里的一切说明了作者比以往更加受到限制和束缚。小型图框的划分把所有的表达都限制在最简短和最琐碎的陈述里，几乎排除了语言所有的微妙之处和复杂性，而每幅图框则需

要画上图画，这对绘画也会产生类似的效果”（56）。史蒂芬·塔巴奇尼克（Stephen Tabachnik）在回应这篇评论时提到十四行诗的格式研究，“十四行诗之所以奏效恰恰是因为拘谨的格式与内容之间的张力”（157）。[3]斯皮格曼的天才之处不仅仅在于他能够浓缩父亲的口述而不损其意，听听弗拉德克带有浓厚犹太腔的英语录音，就知道转录工作有多么细致，[4]同时也体现在世细无遗的插画上。

《鼠族》中的图像有很多推动故事发展的细节，节省了原本用于文本说明的（文字的）页面空间。过渡元素将叙事从一个场景推进到下一个场景；而视觉元素浓缩或省略了原本需要在言语/文本叙事中出现的内容；框架手段可以协调言语/文本叙述之间的时间性，这一切产生了一个复杂的叙事方法，相对较小的页面空间就需要这种方法。

视觉叙事的经济简约在《鼠族》第一卷的一页中非常明显。在犹太区的街上，弗拉德克·斯皮格曼（Vladek Spiegelman）和他的两个亲戚正在讨论那个差点一枪打中弗拉德克的纳粹军官。另外一人急匆匆地跑到他们跟前说：“嗨，难道你不过逾越节去买点蛋糕吗?”[5]（1：119）在场的人面露惊讶神色（其中一人瞪着双眼，手捂住肚子，仅仅说：“蛋糕!”），这一切说明了犹太区的食物匮乏到什么程度。街角处的场景——寥寥几笔勾勒出墙壁、窗户和人行道——则省去了对他的出场动机或他与中心人物关系的说明；通过视觉元素而非言语元素，话题巧妙地从纳粹暴行转移到犹太区高档食品的缺乏。叙事的经济性在下一幅图中也有明显的体现，图中那块稀缺的蛋糕原来根本不是面粉做的。斯皮格曼简单勾勒了夜幕下犹太区屋顶的轮廓。每间显出轮廓的屋子里都发出痛苦的呻吟，这些人食不果腹只能用肥皂充饥。标题上只有一句：“我们活得不如狗。”这幅插图虽然只占这一页面的六分之一，却以紧凑的形式传达了人们生活困顿的程度。[6]

第一卷前几页中的一个场景也进一步说明了斯皮格曼巧妙地将过渡元素嵌入到视觉叙事中。弗拉德克正在讲述纳粹围捕并带走犹太人那天，他是怎样在火车站附近被抓住的。关于这一事件他只是说了一句：“那儿发生了一些可怕的事情。”但是画框里描绘出恐怖场景：人们被棍子抽打，逃跑被枪击，一位妇女竭力护住自己的孩子，尸横满街，一列火车拖着车厢在旁待命，准备带走这些犹太人（1：80；图 5－1）。在下一个画框中，读者们从弗拉德克的双眼

和头上渗出的汗滴看出他极度惊恐。他的脆弱状态形象地表现出来，只见他一个人站着准备逃走，而这个图框完全一片空白，除了一个有深色阴影的大卫之星，他就框在星中，他的身影从星中出现。

这种情况下，弗拉德克被他的富人朋友伊尔泽基（Ilzecki）所救，这位朋友匆匆把他拉进自己临近的公寓。从公寓窗户他们注视着离去的列车。另一个巧妙过渡出现在接下来的一页中，他们坐在同样的窗前，弗拉德克向朋友提出把自己的小儿子瑞丘（Richieu）和朋友的儿子一起藏起来（1：81）。只有两个孩子的出现——在地板上玩火车玩具套装（带车厢）——才暗示着这一对话发生在另外一个平静的日子。火车主题是一种高明使用，公寓内孩子游戏和公寓外法的西斯压迫，高效展示了纳粹恐怖和居民最平凡生活细节之间的交叉。

在父亲脚边的地板上，儿子天真地重现了弗拉德克当时的危险情况，这一场景的图像学是一出令人眼花的戏中戏（mise-en-abyme），是对《鼠族》建构本身的鲜明评论。可以想象斯皮格曼旁边的地板上放着一台新录音机——另外一个机械玩具——为了促使父亲回忆往事而购买。或许是斯皮格曼自己也看到了这一场景；在第一卷前几页对这一场景有一种奇怪的预示。弗拉德克一直在讲述他和在波兰被德军俘虏的其他犹太士兵是如何被迫害的（1：52）。德国人给他们分配了不可能完成的任务，仅仅用一个小时清洗整个马厩，并因为他们的未及时完成而给予惩罚。弗拉德克中断自己的叙述去责骂坐在脚边的阿特，因为他把烟灰弹在了地毯上。[7]弗拉德克责怪说：“你想让这里变成一个马厩吗?”他这一句话直接将儿子闲暇的乐趣和自己受折磨的场景之间的联系起来。

图画叙事的视觉呈现也可以压缩那些原本必须出现在言语/文本叙述中的信息。《鼠族》中具有很多信息，最好将其称作为“图画子叙事”（pictorial subnarrative），它巧妙地丰富了主叙事中所讲诉的故事。卷1中的一个场景说明了这一技巧。弗拉德克的父亲准备向他寻求建议，关于他和他女儿菲拉是否应该按命令去体育场报到登记（1：89）。他担心的是，菲拉有四个孩子、没有工作证明，会因此被送到集中营去。这是该场景的主叙事情节。但是当他一到弗拉德克的房子的时候，就给了小瑞丘一块饼干，只说：“这是菲拉姑姑给你烤的。”在接下来的六幅画框中，弗拉德克和父亲一直在讨论报到登记的问题，而瑞丘一直在画面背景中来回走动，但却逐渐靠近他们谈话的中心。最后一幅图中，他扯着爷爷的袖子说：“我能再吃一块吗?”弗拉德克一声斥责（“瑞



图 5—1　“那儿发生了一些可怕的事情。”选自《鼠族》第一部：一个幸存者的故事/我父亲的泣泪史，阿特·斯皮格曼著，版权属于阿特·斯皮格曼。1973 年、1980 年、1981 年、1982 年、1984 年、1985 年、1986 年出版。复制得到兰登书屋分社帕特农图书公司许可。

丘!”），这则短小的对话是读者从文本框中读到的所有内容。但是视觉叙事——一小块饼干，爷爷憔悴的表情，场景中小孩子犹豫的举动，还有父亲口中斥责的力度（通常是孩子母亲和外婆来管教孩子）——极大地表现了这个家庭的饥饿程度，以及食物的小馈赠所代表的牺牲程度。

还有一段重要的子叙事表明了这位艺术家与他父亲之间的微妙关系，正如画中所体现的瑞丘与弗拉德克的关系。[8]这个场景中，弗拉德克刚从战俘营回家和家人共享团聚的第一餐。家人告诉他犹太区实行的严苛的食物定量配给制度。但是另一故事与大人们的这段谈话同时发生，用的是四个画框。弗拉德克的小儿子因为在餐桌上失了礼仪而被责骂，难过地哭起来，最后他的母亲安慰他，但是父亲却完全无动于衷（1：75）。这一组图画中对于瑞丘的情绪爆发，父亲的责骂和母亲的安慰都没有用文本来叙述。读者推测，弗拉德克因在战俘营而长期不在，儿子渴望父亲的关爱却有找不到合适的方式表达。这幅场景对于理解本书的主题之一来说至关重要：斯皮格曼愤怒于父母极度溺爱死去的瑞丘［他“从来没有发过脾气或惹祸”（2：15）］，受过心理创伤的父母却忽视了

对他的关爱。因此，这个序列在几个层面进行，从而包含并补充了它的主叙事——这似乎是斯皮格曼与他父母之间问题关系的评论，同时也是一次力图表现他与瑞丘之间关系的巧妙尝试。

视觉叙事贯穿整个《鼠族》，巧妙地向读者传达了信息，这些信息在其他情况中需要（字面上）写出描述性的细节。例如，面部表情和肢体语言所传达的细节是不可能全部包含在有限的对话框中。安雅（Anja）和弗拉德克恋爱初期一说话就脸红，但当发现弗拉德克懂英语能听懂她和她朋友之间关于他的对话的时候，安雅充分地表达自己的感情（1：16）。一组图画描绘了安雅对于一封充满恶意的来信的各种不同的反应，这封信是来自弗拉德克的前一任情人，信中暗示弗拉德克的不忠和花花公子的本性，而对话框中仅用 24 个单词讲述了安雅从愤怒到悲伤再到绝望的心理变化（1：22）。这里的图框都很小，而且迅速地一个接着一个，这一技巧暗示着短暂的时长和快速的计时（Eisner 33），表明她如旋风般的情绪变幻。其中一幅画是倾斜的，形象地强调了她的世界因为一封来信而发生天翻地覆的变化。这一组图的最后一幅，比其他的画都大而且表达得更加详细，打破了之前的节奏。读者会因此放慢脚步，欣喜地看到两位恋人的和解，并且庆祝二人随后的订婚。

第一卷后面的一个场景中，弗拉德克朝他的侄子罗列克吼叫，因为罗列克冒险离开藏身之处去找食物，但除了几本书外几乎什么吃的也没找到（1：112）。罗列克总是和书形影不离——通常一个人随身携带的物品会反映这个人的性格——他弓着腰护住自己找来的书，背对着弗拉德克。弗拉德克咄咄逼人的态度证明他一贯的务实的作风，而罗列克对于他的家长式的掌控欲心存不满，这在他的姿势和表情中一览无遗。

两个有关这一技巧的典型例子值得我们注意。整部《鼠族》里，德国的猫被描绘成这个样子：眯缝着双眼，呲着尖牙，以表现它们的凶残。在第二卷中一个场景，弗拉德克的一个狱友声称自己是德国人而不是犹太人，并说拘禁他是一个错误，乞求他们放他一条生路。当他陈述自己请求的时候，斯皮格曼画笔下的他从老鼠变成猫——但不是凶残的、愤怒的纳粹猫。他弯腰驼背的姿势，空洞睁大的双眼，可怜兮兮的手势，使他别于其他饱受摧残的人，并表明他的抗议是徒劳的（2：50）。前几页中阿特向读者解释了从第一卷出版以来他抑郁的根源。这本书的重大成果让他感到内疚，因为他担心关于集中营描述的

真实性。在表达他的忧虑时，在读者眼中他逐渐变得幼儿化了。讲话结束时，一个小孩穿着这位艺术家的外套爬下他的凳子，摇摇晃晃地走进心理医生的办公室。经过心理治疗后，他又逐渐长大成人（2：41—46）。没有依赖文本内容（这肯定会夸大这种效果），斯皮格曼向读者传达了这种商业成功所带来的毁灭性的心理效应。

在《鼠族》中的许多地方，斯皮格曼并不需要在对话框中表述这些复杂的情感，因为他对于人物面部特征的刻画流畅而生动。但与此相反，他偶尔会在《鼠族》中避免个性化人物特征，大多数情况是当他们正在回避检查的时候。比如，在战俘集中营的一个场景之中，弗拉德克和他的狱友们被召集进行检查（1：58；图5—2）。弗拉德克简单地观察了一下："我总是站在第二排。我不想让他们看到我。"斯皮格曼给所有站成一排排的囚犯身上画上很多阴影，让他们的脸模糊不可辨别，以图画形式强力地暗示着这些人在危险时刻想要融入人群的内心需求。在接下来一页中，这些罪犯的面部特征仍然被涂上阴影，但他们被召集出来并从集中营释放。在这一刻，弗拉德克的名字和所站位置被斯皮格曼标画出来，他的脸上也不再涂画阴影。他在读者眼前显露出个体特征。



图5—2　"我始终站在第二排。"选自《鼠族》第一部：一个幸存者的故事/我父亲的泣泪史，阿特·斯皮格曼著，版权属于阿特·斯皮格曼。1973年、1980年、1981年、1982年、1984年、1985年、1986年出版。复制得到兰登书屋分社帕特农图书公司许可。

这种让弗拉德克融入人群的阴影，在接下来的画面中被运用到一个逻辑上的极致。弗拉德克拼命地想回到自己被德军占领的波兰的家，他乔装成波兰的非犹太人成功躲避了火车上的检查（1：64）。斯皮格曼画笔下的他戴着猪的面具，这个图像符号在卷一余下部分一直重复。这是人物刻画和本质主义的复杂问题的简单而又巧妙的视觉解决，但规避了一个文本解释的世界：他怎么从一

个群体装扮成另外一个群体中的？是什么组成了族群性？人物特征怎么表现被压抑的族群性？

从实际的层面看，斯皮格曼沉迷于视觉叙事的组织，浓缩了地形的、地理政治的和时间的信息，这些信息对这本书的历史背景至关重要。《鼠族》中随处可见波兰和集中营的地图、绘制的隐藏的掩体，以及火葬场的工作略图还有时间线和图表。每一卷精心设计的封底上，有全色的被占领的波兰和奥斯威辛一比克瑙纳粹集中营的地图，地图上叠加的还有雷戈公园和卡茨基尔的小型地图。众多的图表中，令人印象最深刻的一个是描绘如何修鞋，弗拉德克在犹太区学到这一技能，并在集中营中得到了很好施展。斯皮格曼对于这一过程的描绘如此详细清晰，让读者对于自身的修鞋能力充满信心，而这一切内容仅仅需要页面的三分之一。

运用视觉元素来进行流畅地过渡，并尽量减少言语解释，这也许是一个丰富的视觉风格所带来最实用的好处，它胜过对话框中的文本内容。然而，在《鼠族》中，视觉元素提供了其他更具象征意义的功能。频繁运用像似的视觉符号可以突出重要素材、丰富叙事意义。在其他地方，我已经详细讨论了老鼠和猫的暗喻[9]，突出了斯皮格曼关于纳粹侵略者对犹太人的压迫的首要主题。我也注意到在卷1中老鼠尾巴的转喻含义及卷2中尾巴的消失。但是《鼠族》中转喻技巧的使用得非常广泛。[10]一个震撼的让人不寒而栗的视觉效果是：用纳粹的万字记号来框定关于日益增长的纳粹暴行的叙事。

纳粹万字旗第一次出现是在《鼠族》的第一部，这一章有一个反讽的标题叫“蜜月”。这一章的卷首画是一群犹太人的剪影，采用黑暗的、几乎是窝棚的房屋作为荒凉的背景。只有男人的领口和女人的珍珠泛起的皎洁白光表明他们是为盛宴而装扮，但现在他们已经被吓呆了，只能静静注视着那一轮荒凉苍白的月亮下映衬出的那只不祥的“黑蜘蛛”（1：25；图5-3）。场景所营造出的残酷氛围和人物之间的恐怖沉默都给读者一种强大的情感意蕴[11]，这一效果连续几页，就是当关于纳粹镇压德国犹太人的事情传到波兰的时候。每一次，德国人的残暴都体现在纳粹符号发出的刺眼光芒中。这些暴行本身很少用语言来描述（“警察来到他的房子，没有人再听到他的声音”），因为这个纳粹十字图像具有如此强大的威力。即使是无过多修饰的一些画面——一个女人俯卧在地，被扼住喉咙，警棍朝她身上打去，她的双臂被扭在背后——这样的画面也

几乎不需要，因为当以若隐若现的纳粹万字做背景时，人们很容易想象出类似的场景。在卷 1 的最后几页，弗拉德克和他的妻子安雅，准备在他们的家乡找一个安全的避难所，但却徒劳无功。他们寻找的路径被画成一座迷宫——一座由许多个万字臂组成的没有出路的迷宫（1：125）。



图 5-3　“蜜月”选自《鼠族》第一部：一个幸存者的故事/我父亲的泣泪史，阿特·斯皮格曼著，版权属于阿特·斯皮格曼 1973 年、1980 年、1981 年、1982 年、1984 年、1985 年、1986 年出版。复制得到帕特农图书公司、兰登书屋许可。

第二卷中，万字图形被另一个表达转喻意义的符号所取代——在火葬场上伸到了奥斯威辛集中营灰色空中的黑烟囱。再一次，斯皮格曼只需要最少的文字内容就能清晰地表达这些图形的意义。其中一幅是一列火车的全景图，这趟火车正抵达奥茨维辛大门，其中还有一幅更小的嵌入式图画，描绘的是冒着烟的烟囱和弗拉德克的一句话（“成千上万的匈牙利人此时来到这里”），悬浮在画面之上（2：55；图 5-4）。火车抵达时刻的大场面，表明了车厢内可能挤满了人，它与最后烟囱的小幅图画形成对比，给人以不寒而栗的象似性缩减效果。这一视觉速记效果如此强大，斯皮格曼在十四页中重复使用了三次。



图 5-4 “成千——成千上万的匈牙利人”选自《鼠族》第一部：一个幸存者的故事/我父亲的泣泪史，阿特·斯皮格曼著，版权属于阿特·斯皮格曼 1973 年、1980 年、1981 年、1982 年、1984 年、1985 年、1986 年出版。复制得到帕特农图书公司，兰登书屋许可。

转喻频谱的另一端是卷 1 中出现的大卫之星和卷 2 中犹太犯人胳膊上的数字刺青，等于被迫害和种族灭绝。正如万字符框住那些施暴者，大卫之星框住那些危在旦夕的人，正如在后来的场景中弗拉德克被发现以及围捕运送时的茫然无助。这个框架故事的前几页中，弗拉德克胳膊上的刺青非常引人注目，作为一个嵌入性叙事出现在第二卷开端。弗拉德克说，虽然胳膊上的数字表明他是一个受害者，但在犹太神秘思想中，这三列两位数本身是幸运数字，所以这让弗拉德克相信自己可以存活下来（2：28）。另外一个幸运符号——红色十字——标志着战争的结束和回到波兰（2：88）。

除了这些隐喻和转喻的视觉实例，斯皮格曼把前景的人物轮廓映衬在浅色背景上，或者运用“满月效果”——把人物画在一个白色的圆圈上，以阻挡背景干扰。通过这种视觉效果而非言语效果来框定和强调一些重要时刻。前一个技巧出现在卷 1 的开场部分，弗拉德克告诉阿特他曾抛弃了自己的爱人，因为碰到了更加富有的安雅。弗拉德克承认他和卢西娅相爱多年，但最终因为没有嫁妆而没有娶她。他迫使阿特许下承诺，不要把这段不光彩的经历写进书里，毕竟这与大屠杀故事无关，而且属于隐私，并“不那么合适和体面”（1：23）。当阿特举起右手发誓的时候，父亲和阿特在白色的背景映衬下凸显出黑色的轮廓。在这里无法区分父亲和儿子的各自特征——当父亲最不讨人喜欢的特点暴露出来，当儿子向读者揭示背叛的行径，这种视觉风格无疑是在象征意义上非常适宜的。[12]

满月图框技巧，作为人物轮廓的背景，被运用了两次以发挥其最大的效果，第一次是弗拉德克作为波兰战俘回家与安雅团聚的时候，第二次几乎是同样的图框，在他战争结束回家团圆的时候（1：66，2：136）。满月效果技术最大限度地展示主要人物，并能排除背景干扰。在这两个例子中，斯皮格曼构建了一个图框，包含了所有漫画书中的浪漫和圆满的元素——但每一次他又讽刺般地削弱了这一效果。卷1中的满月效果策略是为了突出弗拉德克从战俘营回来与安雅团聚的喜悦之情。隔了两页斯皮格曼再一次用到这一策略，这一次却是阿特从父亲家离开，对父亲这种控制其行为的企图心怀不满。弗拉德克扔掉儿子最心爱的旧外套，强迫他穿上瑙加海德革的防风外套，而阿特认为这是一种令人尴尬的时尚。从家里出来，以满月图框为背景，阿特显得孤独和沮丧，这让读者去重新评估前一图框中同样的满月所象征的浪漫和团圆。（1：69）在卷2末尾第二个场景中，弗拉德克从奥斯威辛难民营和安雅第二次奇迹般地团圆的时候，同样以满月为背景，而且在图画下方弗拉德克的叙事声音说："我不需要告诉你。我们都很开心，最后过着幸福快乐的生活。"当然，读者们熟悉弗拉德克和安雅接下来非常不幸的生活——安雅作为幸存者的内疚、抑郁和自杀；弗拉德克的孤独、生病以及与儿子和第二任妻子关系不佳。所以弗拉德克的话，只能被解读成讽刺的效果。

视觉技巧在《鼠族》中至关重要，不仅是因为它可以框定和突出人物和内容，而且在言语/文本叙述的各种时间性之间进行协商。《鼠族》中目前运用了框架叙事，其中涵盖了弗拉德克对于犹太人大屠杀叙事的一种重述。在与乔纳森·罗森的一次访谈中，斯皮格曼提到图画叙事是唯一能适用于这一功能的策略，因为"连环画是一个接一个的时间单位组成的，在读者解码任一图框所描绘的时刻之前，他已经同时看到过去和现在"（Rosen 9）。在《鼠族》现在和过去的转换常常是由视觉过渡技巧来完成的，那就是不同时间框架中视觉主题的重复。这一策略的第一次使用在卷1中，当阿特和弗拉德克在街上散步时，阿特在笔记本上记录下弗拉德克的叙述（1：105）。在其中一个图框中，他们二人的描绘以雷戈公园排屋前的台阶为背景，而在接下来他们又以卫兵室和铁丝网为背景在踱步。两幅图框都具有同样的线条纹理和阴影，而且一个个竖线和横线的重复模式也相同。罗伯特·斯托尔借用了诗歌中一个文雅的术语跨行连续（visual enjambment）来描述这一效果（28）。[13]卷2里一组类似的画面

中，当阿特和弗拉德克穿过卡茨基尔的度假胜地，这里用水平线条描绘出横条栅栏，但当弗拉德克描述自己在奥斯威辛的生活的时候，画面转为水平线条绘制的木头上下铺。当弗拉德克向他儿子展示自己在挑选犯人的过程中如何正在门格勒桌前行走，而眼前拿着录音机记录的阿特人物形象，转换成手拿名单的集中营指挥官形象（2：58－59）。

在这两个例子中，绘制的水平线条都用来把读者拉到回顾过去的框架叙事，从而进入弗拉德克的故事中。当往事萦绕于现在的弗拉德克和阿特时，故事情节反向开展。当阿特在卡茨基尔和父亲一起聊天的时候，父亲提到与四个年轻姑娘的故事，他们因私运炸药意欲摧毁火葬场而最终在奥茨维辛处以绞刑。当弗拉德克、阿特和弗朗索瓦丝开车穿过树林，画中那些女孩们的腿就被挂在那片树林里。弗拉德克在故事末尾的叹息无须解释——他仍然被过去的创伤所困扰（2：79）。当阿特为完成父亲的故事而努力寻找情感资源时，也绘制了类似的效果。在他的工作室里，窗户外有一座守卫塔，而地上则是一堆被苍蝇围绕的尸体（2：41）。

在任何情况下，使用过去与现在混合的策略都会让读者陷入过去的恐惧之中。卷 2 中第四章的卷首页把年老的叙述的弗拉德克和年轻的受害的弗拉德克并置在一起，背景中在前几章标题里常出现的火葬场图片和万字符被美国国旗所取代。标题就只有一个词“拯救”（2：101）。在这种情况下，读者们意识到这里不再是过去场景穿插进现在的情节，而是代表着现在，代表着那些囚犯们的希望。弗拉德克当然存活下来了，因为他在场景之中讲述着故事。

图像叙事元素不仅帮助读者协调不同的叙事时间框架，而且允许读者（甚至是鼓励他们）违背文本的字面原意。例如，视觉元素可以帮助读者识别一些存疑的时刻，存在于弗拉德克潜在的不可靠叙述中。最佳的一个例子来自卷 2 的场景，当弗拉德克一直向阿特讲述大屠杀的经历，描述作为工作的一部分，他每天早晨如何在奥茨维辛里列队行走（2：54）。[14] 阿特提及他曾读过关于监狱乐队的事情，每当有犯人离开集中营的时候乐队均会演奏，而事实上，斯皮格曼描绘了关于乐队的场景。但是下一幅画中，弗拉德克说自己已经记不起任何关于乐队的事情了。阿特却说关于乐队的存在有详细的文件记录，接着转到下一话题，但是这些图画暗示他质疑父亲回忆的准确性。犯人列队行走的图景被修改了，原来有乐队的地方画上了几列工人，但仔细一看就会发现斯皮格曼

没有完全抹去乐队的身影。越过行进老鼠的头顶，可以看到指挥者的耳朵和指挥棒，以及低音提琴的顶端。当然这并不代表斯皮格曼完全否定父亲的叙述；而重画这一场景的举动却掩盖了这一点。然而，完全值得相信的是，弗拉德在经历集中营的种种创伤之后，仅仅是没有注意到乐队，或者关于这些事件的创伤后记忆变得模糊不清。斯皮格曼没有完全否认乐队的存在，这清楚地说明他不会仅仅因为父亲无法记起，而忽视那些有翔实记录的事情。

在这一方面，斯皮格曼的视觉叙事不仅仅阐明了父亲的话语：同样它可以加以润色并提供评注。视觉叙事同时也间接地评论父子关系，这个主题很明显在弗拉德克的叙述中是缺失的，但却正是斯皮格曼叙事的一部分。比如，卷1围绕着阿特的不懈努力并以此为框架，他力图掌控自己的生活和此书的撰写过程。其中一个例子，他承诺不将卢西娅的故事写进书里，但这一卷却以此故事开头。斯皮格曼违背诺言是让读者知道他有主导这一卷的叙事掌控力。在这一叙事的中心部分，第三章的结尾，弗拉德克丢掉阿特的外套，换成自己的防风夹克。这一场景中斯皮格曼愤怒于父亲企图改变他的穿着，并描绘了阿特气冲冲地离开屋子。在此情况下，他刚刚得知父亲毁掉了安雅的战争日记。众所周知，弗拉德克是一个舍不得丢掉任何东西的人，但他却声称在安雅葬礼之后突然记起来烧掉这些日记。在这一卷中斯皮格曼一直向父亲索要日记，但弗拉德克不停地向他保证自己也在找寻它们（1：105）。这一图画顺序巧妙地暗示了，如果发生在撰写此书的开始几年，也许日记并不会被毁掉，这是弗拉德克对叙事控制力竞争的一种反抗。

这三个场景，不仅建构了卷1的内容，还将它一分为二，通过可视化的窗体和叙事顺序达到最大的叙事效果。正如两个儿子在父亲们脚边玩耍的场景一样，他们回应读者观察细节，注意并回想一些视觉上的图像元素和叙事中的页面布局。而对于叙事学者来说，学会捕捉这些纯粹的视觉策略是他们发展图像叙事诗学的第一步。也许到时候，不再以哈金评价《鼠族》的方式来看待图画小说——排除了语言或视觉的微妙或复杂性——评论界会以威尔·艾斯纳的观点来评价，会“巧妙均衡地分布图像和文字的比重”，并且做到“文学的主体将自身与人类经验的检验结合起来”（142）。

（聂森　译）

注 释

1. 一些漫画艺术学者已经开始对漫画被建构的方式进行理论化和界定，其中斯考特·麦克劳德标志性的研究（《认识漫画》）本身就是一个漫画艺术作品。

2. 文学批评家对这篇论文的关注姗姗来迟。斯皮格曼早在1967年就认为（一篇关于伯纳德·克瑞斯丁短篇漫画《优等民族》的大学学期论文），漫画艺术家已经明白运用其艺术作品来阐明和呈现文本其他内容的重要性——而不只是重复文字内容的描绘（*Master Race* 86）。这篇论文分析了克瑞斯丁所用的一些策略，而这些策略后来被斯皮格曼借鉴到《鼠族》中，包括万字符和火车的转喻，过去与现在图像的并置，以及运用水平线条让读者在一幅幅画之间移动，并完成时间上的来回（88）。

3. 当然，严格制约下的写作是一种根深蒂固的诗歌和叙事实践。其他例子还包括牧歌、漏字文（一种直接排除所有一到多个字母的文本，就像乔治·佩雷克的小说《消失》里没有字母E）和图像诗。

4. 光盘版《鼠族》由航行者公司出版，里面包括了斯皮格曼和弗拉德克数小时的访谈录音带。

5. 根据现行的许可政策，一篇学术论文只允许刊登4幅其中的图画——这一限制颇为讽刺地迫使我在讨论视觉元素重要性的时候，只能用语言来描述其叙事效果，所以我建议在读这篇文章时，能有《鼠族》在手边以供参考。

6. Thomas Doherty指出这一场景中“那令人惊叹的周日娱乐版的版式设计”，为“喜剧性穿插提供一个大胆的设计”。我不确定有多少读者能够真正读懂饿死之人吞食肥皂水的幽默含义，但是这里多尔蒂关于斯皮格曼对经典漫画的转喻，以及让人警醒的集中营突变，都在定位斯皮格曼的艺术作品方面是极其有用的（72—73）。

7. 通篇我将《鼠族》的作者称作斯皮格曼，将其漫画形象称作阿特。

8. 我已经在别处详细讨论过这一场景：参见Ewert，*Reading Visual Narrative*（82—88）。

9. Ewert，*Reading Visual Narrative*（91—98）。

10. Alison Landsber指出安雅的日记转喻上对应是她本人，所以当弗拉德克毁掉它们的时候，阿特称他为“谋杀犯”（70）。当然这一转喻对应是出现在文本中的，而不是图画叙事中。

11. Eisner提出若干个明显的例子来证明视觉叙事激起读者的情感（59）。

12. 我对这一场景的详细讨论参见*Reading Visual Narrative*（90）。

13. 斯托尔的这一术语仅仅是指图框之间视域的移动；对于描述过去叠加在现在场景之上，Rich Iadonisi提倡用“时间渗透”（45），另外一个图像叙事诗学的术语。

14. 我对这一场景的详细讨论参见 *Reading Visual Narrative*（88—90）。

参考文献

Doherty，Thomas. "Art Spiegelman'sMaus：Graphic Art and the Holocaust". *American Literature* 68.1（March 1996）：69—84.

Eisner，Will. *Comics and Sequential Art*. Exp. ed. Tamarac FL：Poorhouse Press，1985.

Ewert，Jeanne C. "Reading Visual Narrative：Art Spiegelman'sMaus". *Narrative* 8.1（January 2000）：87—103.

Halkin，Hillel. "Inhuman Comedy". *Commentary*（February 1992）：55—56.

Harvey，Robert C. *The Art of the Comic Book：An Aesthetic History*. Jackson：University Press of Mississippi，1996.

Iadonisi，Rick. "Bleeding History and Owning His [Father's] Story：Maus and Collaborative Autobiography". CEA*Critic* 57.1（Fall 1994）：41—56.

Landsberg，Alison. "America，the Holocaust，and the Mass Culture of Memory：Toward a Radical Politics of Empathy". New *German Critique* 71（1997）：63—86.

McCloud，Scott. *Understanding Comics：The InvisibleArt*. New York：Harper Perennial，1994.

Prince，Gerald. *A Dictionary of Narratology*. Lincoln：University of Nebraska Press，1987.

Rosen，Jonathan. "Spiegelman：The Man behind *Maus*". *Forward*，January 17，1992，1，9，11.

Spiegelman，Art. Maus，*A Survivor's Tale* [1]：*My Father Bleeds History*. New York：Pantheon，1986.

Spiegelman，Art. "Master Race：The Graphic Story as an Art Form". *Comics*，*Essays*，*Graphics and Scraps*. Rome：Centraledell'Arte，1999.

Spiegelman，Art. Maus，*A Survivor's Tale* [Ⅱ]：*And Here My Troubles Began*. New York：Pantheon，1991.

Storr，Robert. "Art Spiegelman'sMaking of Maus". *Tampa Review* 5（Fall 1992）：27—30.

Tabachnick，Stephen. "Of Maus and Memory：The Structure of Art Spiegelman's Graphic Novel of the Holocaust". *Word and Image* 9.2（April—June 1993）：154—162.

第三编　动态图片

电影理论作为一门学科，诞生于20世纪六七十年代，是在（重新）发现索绪尔理论之后。在属于媒介研究范围的所有理论之中，它仍然是最深地受惠于语言学这个助产士。如何在索绪尔结构主义框架中探讨电影叙事？罗兰·巴尔特在其《神话学》(1957）一书中，勾画了一个模型，在当时似乎适用于所有媒介类型中的叙事。这一模型是基于相互骑肩的示意系统的等级思想。按照罗兰·巴尔特的看法，一级系统的符号（即，能指和所指的组合）成为二级表征系统的所指。这个一级系统可以是任何媒介：语言、电影、摄影或音乐。至于二级系统，巴尔特心中想的是他称作“神话”的文化陈规，但是，他设想他的模型适用于广泛的示意实践：比如，一个拉丁短语具有狭义的词汇意思，却可以用来说明语言教学二级系统中的语法一致。一级词汇意义本身并不是目的，而是服务二级意义的一个手段。如果我们把“叙事”看作一个二级系统，就很容易界定叙事媒介理论家的任务：识别媒介的单元；识别构成独立媒介的叙事系统的意义；创造“词汇”来把媒介的符号映射到叙事系统的意义上面。

这一项目最初在言语叙事领域产生了有趣的结果：例如，格雷马斯提出了行动元角色的分类学，照应着格系统（施事者=主格，受事者=宾格，受益者=与格）；托多洛夫把人物比作名词，行动比作动词，属性比作形容词，事件的本体论地位比作动词的模态（祈愿、条件、反事实等）；热奈特学派的叙事学从动词变为提取了三种模式：第一人称、第二人称、第三人称（这些模式其实对应指称主要人物的方式）。但是，把媒介单元和叙事单元进行这种配对，常常是类比（语言的 a 就是叙事结构的 b）而不是词汇界定（语言元素 a 表达了叙事元素 b），他们都无法发展成一个综合的关系系统。巴尔特自己满足于把文本全面映射到神话意义的整体上，而不屑去从一级或二级系统中分离出离

散的能指和所指。这种双层化的分类法对有些媒介来说甚至更成问题，比如电影，它抵制解析成离散的符号。那么，怎么构想媒介和叙事意义“系统”之间的关系？

大卫·波德维尔的文章描绘了电影研究中对结构主义的替代思路。他的研究长期鼓动将他的学科从他所谓 SLAB 理论中解放出来：索绪尔式符号学、拉康式精神分析、阿尔都塞式马克思主义、巴尔特式文本理论（Quart 36）。在“新结构主义叙事学和电影故事讲述的功能”中，他展示了电影学手法的多种功能，从而撼动了在电影元素和叙事单元之间建立系统对应的结构主义项目。电影研究中的第一个结构主义学派（以克里斯蒂安·麦茨为代表）宣称，电影的基本叙事单元必须相当于语言中的句子或陈述。对麦茨而言，这一单元就是图像（26），但是图像在电影里很含混：是指单个的帧还是整个一个序列？第二代结构主义这回答了这个问题，称基本单元是拍摄镜头。波德维尔解构了这一主张，表示单个镜头可以表现几个不同的叙事序列，涉及不同的人物。或者相反，两个人物之间的一次谈话——通常是个策略单元——可以通过聚焦当前说话人的交替镜头来呈现。

波德维尔对新结构主义的反建议是一种“功能主义”或者说“认知主义”思路，并不把媒介视为具有内在和固定叙事意义的符号代码，而是视为资源和技法的开放式库存。在言语叙事中，这些资源是话语策略；在绘画中，资源是线条、形状、阴影、透视、色彩；在音乐中，资源是按音节排列的音调、节奏、和声、旋律；在电影中，资源是拍摄角度和镜头移动、过渡、蒙太奇以及非视觉通道的特别集合。功能主义绕开了幽灵般的电影叙述者，因为这是出于纯粹形式原因由多数的形式主义代表所设定的，但是对观众来说经常是缺乏任何想象性现实。功能主义进路将电影叙述界定为“为建构一个故事而组织一套提示”（*Narration in the Fiction Film* 62）。假定观众具备一种叙事能力，能决定某种基本的预期。为满足这些预期，文本必须解决大量的问题：引导观众进入一个世界；创造人物并赋予他们不同的身份；给人物设定目标；暗示事件和状态之间的因果关系；监控事件流动并跳跃自然时序；表达或激发价值判断；如此等等。电影叙事分析就是研究该媒介的特有资源如何应用于这种叙事目标。

对功能主义进路而言，在要实现的目标和资源部署之间并没有一对一的关

系；特定技法可以服务于多种效果，特定效果可以通过多种技法实现。结构主义将一级符号系统映射到二级符号系统上，以自上而下的方式赋予意义，一旦我们知道文本中出现了什么形式元素，就能以可预测的方式识解意义，而功能主义进路要求一个阐释循环：观众以自下而上的方式阐释电影特征，为每个特定的文本来评估这些特征的意义，但他们这么做的时候，参考了自上而下的图式，图式来自叙事能力以及她关于使用类似手法的其他电影的经验。

在所有媒介中寻找代码、单元、能指、所指、区别性特征，不仅仅是人文学科语言学转向的结果。索绪尔语言学影响的另一个遗产是把符号代码看作自我封闭的符号系统。这种系统的成员的身份，不是来自同它与外部指涉物的肯定关系，而是来自它与系统中其他项的区别关系。没有了外部指涉物，不同语言或符号系统之间就变得不可通约了。每个语言都沿着它自己的线路来组织人类经验，一种语言的单词不可能在另一种语言中有准确的对等词，因为单词的值是由其不同的邻居和不同的关系网络决定的。这种观点为语言相对主义提供了支持。按照语言相对主义的思想，对现实的心理表征，因此还有思想，是靠语言如何在一个未分化的直觉海洋划分范畴来决定的。

相对主义对当代文学理论产生了重要的影响，实际上就像对文化研究所有领域的影响一样。新批评挪用了符号系统的不可通约性思想，将之拓展到同一语言里的翻译情况中，宣告释译的异说和文学意义的不可言说性（诗人阿奇博尔德·麦克利什在一首诗中这样写道："一首诗不应表意而就是。"）对翻译的这种态度被第二个影响所强化。就我们所知，今日的文学批评脱胎于十九世纪德国的释经学传统。它从其神学祖宗那里继承了对文本文字的一种宗教般的尊敬，表现在形式与内容的不可分离教条中。正如上帝存在于且仅存在于经书的每个单词中，文学意义也独一无二地化身在文本整体中。从其文本身体中把它提取出来就等于杀死了它。新批评家和后结构主义者恪守这一信条，即仅改变文本的一个词就改变了整个意义，不过他们不能确切地说怎么改变的，因为这涉及将文学意义翻译成他们自己的语言。

翻译和换位对文学神学家而言可能是异端，但这并未妨碍电影导演推崇文学作品的电影版本，也不妨碍观众享受他们的成果。面对从小说到电影的改编这个现象，文化批评家、文学批评家、电影批评家该怎么办？一个轻松的解决方案是把跨媒介化思想斥为理论上的幼稚：小说和小说的电影改编之间根本没

有相互关系。然而，虽然激进的符号自主性的党羽们把自己的头埋在沙子里，但跨媒介改编的队伍却滚滚前行，在他们的宣言上盖上了不相关印章。

在卡米拉·艾略特（Kamilla Elliott）看来，电影改编不是一种符号学像差，而是一种挑战，来反思形式对内容问题。她的文章《文学的电影改编和形式/内容的困境》对理论的看法是同情但非不加批评的支持，既是隐含的又是明确的，拒绝观察鸵鸟政治学。文章的原创性在于其陈述模式，也同样在其对文学理论正统性的质疑。艾略特把形式对内容问题比作未决的身心哲学问题，展示了批评家和改编者对文学与电影之间关系的各种建构方式，并通过具体解读艾米丽·勃朗特经典小说《呼啸山庄》的几个电影版本来说明这些观点。每个理论都借助勃朗特文本或者电影中的一个插曲进行寓言化诠释，插曲凸显了肉身和精神之间关系的特定概念。比如，“精神模型”讲到，小说的灵魂可以迁移到一个新身体；因此，电影的使命是捕捉这一游荡的魂灵。“口技模型”清空了小说身体的精神内容，赋予它一个新的声音。“基因模型”设定一个共同的遗传代码，或叙事深层结构，为两个手足同胞所共享。“融合模型”有两个灵魂在身体湮灭时团聚，观赏者将改编视为小说和电影的总和。“化身模型”将电影看作小说的抽象语言所梦寐以求的可见的身体。最后是“王牌模型”，电影相当于实施变性手术：小说的灵魂长在错误的身体里，电影恢复它正确的物质支撑。

单个地看，这里每个理论都和形式与内容不可分离的教条一样可疑，但是，我们过去对电影改编的反应，大都符合这其中的某个图式。关于电影和小说的关系，不存在什么“真实的”、确定的、无所不包的理论，就像身心问题没有确定的解决方案一样，但是，可以选择视角来解释不同类型的观众反应。视角按定义来说是偏颇的，因为它们只能显示一个方面，掩盖另一个方面。如果我们想要有一个关于小说到电影改编的理论，那么这个理论不可能小于艾略特所列可能性的总和。

电影和电视都以摄像机作为主要的叙事材料的来源，但是，从技术上以及文化上讲，它们是非常不同的媒介。观众去电影院；电视来到观众自己的客厅。电影放映几个小时，电视一直播放。电影放映时的观众受到约束；电视节目必须和无数干扰源竞争：吃饭、在电视机前做作业、电话聊天、浏览其他频道。电影是悉心建构的作品，制作耗时；电视生产时间短，提供“实时”播报

的可能性，电影不存在这种可能。所有这些差异说明了为什么电影叙事和电视叙事分道扬镳：电影走向幻想，电视走向现实。

这一趋势是在“媒介生态”中引进新物种的连锁反应的强力例证。电视出现之前的日子里，电影是动态图片的唯一载体，故事片之前放映的是新闻简报、卡通片、旅游纪录片。电影的本体论领域从现实生活一直延伸至想象世界。电视尚未接管纪录片领域；还引入了真实与虚构之间的新杂交物。如果我们将动态图片中的真实界定为捕捉独立于摄像机所发生的事件，虚构为录制特意上演以供拍摄的现实——即通过模仿人员来模拟事件——那么这种杂交就是“为电视而制造的”现实世界（也就是非模拟的）事件的产物，诸如体育比赛、游戏节目、奥斯卡颁奖仪式（这一现象的一个罕见的先例是为莱尼·里芬斯塔尔拍摄的纳粹党大会）。

最近的现象“电视真人秀”为字面形式的叙事性而奋斗，这意味着更加广泛地塑造其视觉听觉素材，远甚于我们前面提及的为电视而制造的那种事件。这种塑造可能影响故事层以及话语层。故事操纵的例子有唤作“电视窥视秀”的文类，比如电视节目《幸存者》和《老大哥》。这些节目将大量参与者置于一个封闭的环境中，让人类关系的戏剧在监控摄像头下面差不多自然地发展。参与者的个性是经过制作人精心挑选的，为的是让人际冲突的概率最大化——这是叙事趣味的主要源泉。因此，情节的成功产生取决于设计有利的环境，孵化满足可述性标准的行为。如果没能产生有趣的行为，据说制作人会侵入节目播下冲突的种子，比方说，用更有侵略性的人取代温和的人。

电视真人秀中另一种操控形式涉及通过编辑和框架技术将镜头捕捉组织成适当的叙事形式。在论文《录像带谋杀案：电视真人秀寻常中的恐怖》中，辛西娅·弗里兰考察了比《幸存者》和《老大哥》还老的电视真人秀中的“现实的叙事建构”，这一文类的例子有《救援 911》《当动物袭击时》《急诊室的生活》。这些节目或是由灾难事件的真实镜头穿插现实参与者的回顾性评论构成，或是由这类事件的戏剧性演绎构成。弗里兰论证了它们的叙事话语完成了各种修辞任务，创造了张力的升降；突显了叙事意旨；提供了呈示部和尾声；评价被表征事件。虽然弗里兰并未诉诸威廉·拉波夫关于口头故事讲述的研究，她对该节目叙事技巧的分析显示了同他的叙事话语结构模型惊人的相似。

然而，弗里兰论文的主要焦点是观众对日常恐怖图形显示的着迷的本质。

文章所考察的对观众反应的三种阐释将日益增长的复杂程度归咎于观众。文化批评家的惯常反应很容易假设观众被图像催眠。这一假设满足了批评家的愿望，典型地指责节目的内容，在当代社会中宣传暴力。更细致的分析认为观众容易受到节目的意识形态潜文本的感染，这种潜文本推崇令人心安的是关于法律与秩序世界的意象，其中，勇敢的白人警察经常帮助困苦的家庭反抗自然灾难事件——这些事件不能归咎于美国社会的内在问题。在这种阐释中，观众能够看到直接内容之外的东西，但他们不对深层信息施展批判才能，他们仍然对叙事技巧视而不见。弗里兰并不拒绝这种意识形态阐释，但将之与第三种观点相提并论，第三种观点更强调观众对节目如何制作的意识。她注意到，这些节目表演拙劣、制作水平业余，结果它们“到了戏仿自身的地步”。观众也不是拜倒在图像的魔咒下，而是以“颠覆、反讽的”精神来观看这些讽刺画面，从略微愤世嫉俗的、元文本的、典型的后现代意识中获取快感，意识到这不是现实而是为电视制造的现实版本。

（张新军　译）

参考文献

Barthes，Roland. *Mythologies*. Sel. And trans. Annette lavers. New York：Hill and Wang，1972.

Bordwell，David. *Narration in the Fiction Film*. Madison：University of Wisconsin Press，1985.

Genette，Gérard. *Narrative Discourse*：*An Essay in Method*. Trans. Jane E. Lewin. Ithaca：Cornell Unviersty Press，1980.

Greimas，Algirdas Julien. *Structural Semantics*：*An Attempt at a Method*. Trans. Daniele McDowell，Ronald Schleifer，and Alan Velie. Intro. R. Schleifer. Lincoln：Univeristy of Nebraska Press，1983.

Metz，Christian. *Film Language*：*A Semiotics of the Cinema*. Trans. Michael Taylor. New York：Oxford University Press，1974.

Quart，Alissa. “The Insider：David Bordwell Blows the Whistle on Film Studies”. *Lingua Franca* 10.2（2000）：34－43.

Todorov，Tzvetan. *Grammaire du Décaméron*. The Hague：Mouton，1969.

6. 新结构主义叙事学与电影讲故事的功能

大卫·波德维尔
(David Bordwell)

在大多数的人文学科中，结构主义在20世纪80年代没有得到良好的发展，因此，无怪乎近来关于电影研究的叙事理论被冠以“准结构主义”(quasi-structuralist)。克里斯蒂安·麦茨(Christian Metz)、西摩·查特曼(Seymour Chatman)、安德烈·戈德罗(Andre Gaudreault)、安德烈·加迪斯(Andre Gardies)、弗朗索瓦·若斯特(François Jost)和其他的理论家在过去15年间创立了一套基于电影的叙事理论，被称之为“新结构主义”，即使有些别扭。

我认为这个趋势最典型的特征，就是它确信，要很好地理解电影叙事的特色原则，只有通过识别不同的叙事特征并记叙它们之间的内在关系。在这个意义上讲，新结构主义叙事学是“以特征为中心的”。因此，它不同于我所称的“形式/功能主义”家族的叙事理论。

以餐叉为例。我们可以通过形状、尺寸、柄的材质，抑或叉尖齿数量的多少对餐叉进行分类。列出这样的分类方法可能非常有用，但要解释为什么餐叉具有这样的特性，我们必须了解它们在整体设计中所起的作用。同样重要的，我们要问问餐叉到底管什么用？一旦我们知晓餐叉就是用于叉起食物并切成小份，我们就能够更好地理解这些设计特性。我们会明白，叉起小份的食物，叉尖齿比单个的刀刃更好用；餐刀可以插入餐叉齿的缝隙对食物进行完美切片；弯曲的餐叉齿，则遵循了冗余原则，帮助使用者将叉起的小份食物喂入口中。

要试图理解人工制品，我们常采用这样的“设计视角”。我们会问：这件制品要发挥什么功用？这些功用又是如何体现在材料和整体结构上的？我们采

用的就是功能性解释：根据试图要通过制品所实现的功能，我们分析它们的整体形式并做出解释。

总的来说，新结构主义电影叙事学要避免类似的解释，尽可能地区别叙事的基本单位和特征，确定他们在特定影片中的呈现。在这个方面新结构主义叙事学很大程度上延续了普洛普（Propp）、托多洛夫（Todorov）、热奈特（Genette）的基本分类。相比之下，功能性视角是与传统相联系的，包括亚里士多德、许多俄国形式主义传统著作，以及梅尔·斯坦伯格（Meir Sternberg）最近的研究[1]。从这个立场来说，我们揭示叙事的主导原则是靠对目的和效果的假设来引导的。

这就是我在此文中想要捍卫的观点。我认为叙事就像餐叉，旨在实现某种用途。这些用途很大程度上被认为是针对某些效果——这些效果是感知者准备理解一则叙事时显露出来的。为了探究叙事结构及叙述，我们必须做出假设，作为人类的文化活动，生产和消费叙事都应该很好地遵循功能性原则，而不是被基于特征的分类法所俘获。更具体地说，如果我们采用"设计视角"，那些叙事的某些特征可以更好地得到诠释。我们从一则叙事中辨别出的孤立的形象，其结局并非是他们个人的，而是更多地被认为是整体策略的副产品，是一种后续效应。

为了集中讨论，我将把重点放在最近的法国作品上，它们很好地体现了这种新结构主义趋势，主要有安德烈·戈德罗（Andre Gaudreault）和弗朗索瓦·若斯特（Francois Jost）的《什么是电影叙事学?》（*Le Recit cinematographique*）（1990；后文引证时简称 RC），克里斯蒂安·麦茨（Christian Metz）的《无人称表述，或影片定位》（*Le nonciation impersonnelle*；*ou le site du film*）（1991；后文引证时简称 EI）[2]. 我的批判探讨了我所认为的新结构主义电影叙事学的三个问题：一是过于原子论的叙事手法，二是用于展现这些叙事手法的影片中的组合式思路，三是观众如何理解叙事的说法难以信服。我的批评也试图强调一些从形式/功能主义视角可以避免这些问题的方法。

一

新结构主义电影叙事学者们一般避免讨论功能。他们几乎完全集中在将这些叙事特征归类为外显叙述存在时刻（常被称为"陈述"）、时间性运作（比如

闪回）和视点（或“聚焦”）。为了符合这个分类的重点，理论家们倾向于将叙事结构和叙述作为材料单元和可分离的叙事手法的集合。相反，我认为叙事结构和叙述更容易理解为系统性的。它们是围绕着策略功能原则而组织起来的，它们可能会表现出相当混杂的材料分配。

作为新结构主义趋势的一个例子，通常假设电影镜头就是一个叙事结构或叙述所固有的单元。在麦茨的叙事电影的大组合段中，这个假设是明确的。他所描绘的所有片段预先假定了通过镜头之间的关系来表现时长的延续或省略。[3]比如，根据麦茨的说法，只有在镜头变换时消除间隔来达到对省略的渲染。[4]戈德罗说得更明确：“电影中只有两种叙事：微叙事（镜头），是第一层次的，其上产生第二叙事层次。”（*Film*，*Narrative*，*Narration* 71）。

认为镜头是叙事的基本单位，这种观点在理论上是站不住脚的，原因如下：我们可挑选的任何材料单元——在电影里的一个镜头，在文学作品中的一个句子——不一定就是系统所包含的相关的功能单元。一个镜头是一系列的图像；一则叙事是一系列的事件及事件的状态。这两个系列没有共同的度量标准。换言之，我们不能援引理论上的原则来减少叙事事件和事态的发展。把镜头作为一种叙事单元，就像说帕西法尔（Parsifal）的情节巧妙地划分为酒吧、音符与和弦一样。

还有一种理解这种观点的方法。原则上，任何对叙事动作、时间或视点的操纵都可以用镜头来呈现。例如，单镜头就可以转移或改变热奈特所谓的“焦点”。在让·雷诺阿（Jean Renoir）的影片《兰基先生的罪行》（*The Crime of M. Lange* 1936）中，那个著名的跟摇镜头在一个庭院四周拍摄，时而在视觉上是主观的，时而是独立于人物的认知（character knowledge）的。即使是同步动作的交替，比如最后关头的营救，英雄疾跑捕捉坏人，原则上也可通过适量的移动镜头来传达（可能通过直升机在建筑物和树顶俯冲移动），时钟会显示时间的流逝。

这个观点认为镜头是固有的叙事单元，产生了长期的理论上的影响。在此假设的基础之上，比如，戈德罗和若斯特就声称，每一个镜头都必须呈现持续的时长。“当然，除了快动作和慢动作的拍摄之外，镜头总是遵循着它所表现出的动作时长的完整性这一原则……这对电影史上拍摄的所有电影镜头来说都是适用的［除了已经提到的（也就是快动作和慢动作电影）］”（RC 118）。然

而，这种说法是不准确的，恰恰因为作为材料单元的镜头并没有承载它所代表的叙事关系种类。电影史上的许多影片都通过单镜头制造了这种时间错位(disjunctions)。查尔斯·穆瑟（Charles Musser）告诉我们，埃德温·S. 波特（Edwin S. Porter）习惯性地通过让一个人离开背景并立即返回来表现省略。观众会理解省略了几个小时，即使镜头并没有发生变化[5]。也要考虑到减少过度的可能性。在房间内从一个人物到另一个人物的摇镜头，我们可以跳过几个世纪，重复一个已经展现的动作，或闪回到早先的场景（就像影片《迷醉》中一样）。在阿尔夫·斯约堡（Alf Sjoberg）的《朱莉小姐》(*Miss Julie*)(1951）中，女主人公处于前景和现在时刻，而在背景事件的时间则发生在过去。西奥·安哲罗普洛斯（Theo Angelopoulos）的《流浪艺人》(*Travelling players*)（1975）在漫长的跟拍过程中横跨了好几年。

当然，在实践中镜头确实行使着叙述单位的作用；在单镜头中省略是罕见的，时间和空间的错位被剪辑的镜头所覆盖。但这些都是目标明确的经验性的选择，是在电影史的发展过程中共同实践的结果。电影中镜头往往作为叙述单位，这是一个有趣和重要的事实。但理论观点是：任何叙事关系原则上可以体现在任何镜头配置中，包括单镜头。

新结构主义假设出现了一个类似的难题，那就是：如果没有剪辑，就不可能有电影叙述。麦茨对此进行了暗示，他声称只有蒙太奇能够使电影实现回指、下指、连续和因果关系（EI 182）。戈德罗和若斯特则认为孤立的镜头只局限于一种简单的表现，只有通过一系列的镜头（蒙太奇），叙述才能真正成立。“单镜头的影片，没有也不能解决动作的线性和连续性的问题。只有当影片预先设定了一个以上的镜头时，才能解决与情节的同质性相关的问题。”(RC 115)

正如我们已经看到的，作者坚持认为单一的镜头必须坚持它所呈现的动作的时间完整性。因此，他们认为只有剪辑才能创造出叙述内在的时间变化。毫无疑问，作者对热奈特的“时长指涉分类法”的应用几乎完全反映在镜头的衔接上。例如，概略（summary）就是通过一系列的镜头来处理的（麦茨的“情景序列”和“普通序列”)[6]。

然而，很明显的是，叙事原则调动材料单元的方式是因情况而异的，是范数有界的，而非理论性的蕴含。小津安二郎（Ozu Yasujiro）的影片《独生

子》(*Only Son*)(1937)的一个场景结束于深夜，整个家庭沉浸在无言的绝望中，母亲杉子轻轻地啜泣。镜头切换到房间的一角，母亲的啜泣声依然清晰可闻。过了将近一分钟的屏幕时间，光线发生了变化，啜泣声渐渐淡出。清晨来临了，我们听到了邻居醒来的声音。场景没有任何的衔接，时间上也没有过度。小津安二郎将整个时间段压缩成了一个镜头。从理论上讲，电影史上所有的电影不可能都使用这种技巧来操控时间。

因此，一个材料单元（例如镜头）或一系列这样的单元（如经过剪辑的系列镜头）实际上构成一个叙事单元，这个假设是错误的。这是出于逻辑需要所做的偶然性的规范。叙事结构和叙述手法，调动了所有媒介的材料属性，具有各种不同的方式。这是因为叙事结构和叙述过程都是由功能驱动的，在不同的历史条件下，不同的功能涌现出来，并以不同的材料方式来实现。有些方法已经被规范化了，比如通过镜头改变来表达时间的省略。但是，在其他方面，仍然有可能实现同样的功能。

作为功能驱动的过程，叙事和叙述通常会表现出一些模式和效果，它们不能再分解为不同的材料单元。《独生子》的镜头是一个整体的物理单元，但是我们不能说在什么特殊的点上几个小时就被挤到了56秒。此外，电影配乐也呈现出了自己的连续统一体，这是不可能准确地来划分的：杉子在屏幕上的哭泣在几秒钟内淡出了，接下来是逐渐响起的晨间活动的声音，伴随着这些声音会渐渐出现下一个镜头。

在雅克·塔蒂（Jacques Tati）的影片《游戏时间》(*Play Time*)(1967)中，出现了一个更极端的例子，也就是著名的饭店场景。这个序列耗时大约45分钟，但展现的是（皇家花园饭店开业当天的）整个夜晚，从大约8点钟直到黎明，顾客们在饭店的大部分建筑被拆成碎片后离开。有趣的是，镜头之间没有可确定的省略。事实上，许多镜头都是匹配人物的活动而加入的，以此表明时长的连续性。更重要的是，配乐几乎完全就是由餐厅里的乐队演奏的画内音。画内音是表现时长连续性的一个标准线索，因此，在配乐的标准上也是如此。我们不能确定任何可以划分省略的中断。在材料单元中没有任何时间的不连续性，几个小时已被压缩为45分钟。

这样的例子对功能理论没有任何问题。《游戏时间》序列的目的是浓缩时间，我们可以运用我们对饭店的了解和时间的流逝使之更容易理解。我们对于

世界有关的知识让我们把序列作为一个整体来理解，正如我们理解《独生子》的镜头一样。[7]这些实例表明，我们理解影片的时间性不是完全通过镜头和序列，而是通过相关的动作模式来实现的。知识结构使我们能够识别我们在屏幕上看到的东西并进行分类。没错，镜头和序列提示我们应用这些模式，并帮助我们将动作进行清晰地划分。但这是一个关于电影风格历史的有趣的事实，而不是电影叙事性的必要条件。此外，这些例子还表明，观众可以通过一种松散的、近似时间性的感觉来充分地理解一则叙事。确切地说，在小津安二郎或塔蒂的序列中，晨昏交替又在何时？没有观众能具体说出，甚至没有人关注这一点。功能主义的视角，适当地依据分类学选项，能够很好地识别和解释这种不确定性。

二

我一直认为，作为我所批判的叙事特征"原子论"概念的实例，镜头是一种叙述的基本单元，这种思想在新结构主义叙事中非常普遍。这个思想的第二个主要的后果就是把个人电影当作手法的集合。由于低估了大型结构的重要性，结构主义者因而受到批评。这听起来很奇怪。但似乎在电影研究中，这一趋势引起了对文内力学的点彩派式的探讨。[8]将叙事选择构思为特定的"人物"，促使分析家们把电影看作是特定时刻的聚结，在这些特定的时刻，那些人物被实例化。

例如，麦茨认为，电影的陈述（他把陈述视为一个过程，电影话语借此向观众达意）本身是自反的："陈述是一种符号学行为，将一个文本的特定部分视为行为。"（EI 20；笔者强调）他之所以抱此想法，原因在于电影中没有固定的指称标记语。确实如此，但人们可能会接着问，是否存在以原则性的方式统领语境的功能性规律？相反，麦茨将原子论作为最佳的方法论选择："在每个例子中这都更易指定在什么陈述下人物出现，什么陈述下人物不出现。"（EI 180）

和麦茨相同，戈德罗和若斯特相信，电影不存在主观性的固定标志。因此，他们认为，陈述是语境和观众敏锐度的问题。（RC 44）然而，对要求观众必须敏感的语境规律，他们并不考虑提供一个理论性的解释。[9]

相比之下，电影是一个整体，它的各个部分在一个大的模式中发挥着决定

性的作用。形式主义/功能主义的方法可以有效地以此为前提来开始。认识到这种模式及其可能的功能，也预示了与更广泛的历史范式之间的关系。也就是说，功能主义理论鼓励我们探索在一系列电影中反复出现的功能和整体模式。在这种语境下，单个的“人物们”可能会实现传统或非常规的功能。

作为自我意识陈述的例子，我们感到外显的叙事呈现的那些时刻正在塑造我们与故事之间的关系。麦茨、戈德罗和若斯特的这些手法都不会随意地出现。在经典的好莱坞电影中，他们倾向于为特定的时刻保留下来。例如，电影的开始，将通过内向移动已经发展的行动链的过程，将我们带入叙事世界。想想大卫·格里菲思（D. W. Griffith）的影片《残花泪》（*Broken Blossoms*）（1919）的开头，一系列的镜头把我们从港口带到了附近的街区；又或者雷德利·斯科特（Ridley Scott）的《银翼杀手》（*Blade Runner*）（1982）的开头，利用摄影机的俯冲运动把我们带往未来的洛杉矶。这种大规模形式的原则寻求产生特定的效果。通过逐步引导我们进入它的世界，经典电影显示一些必要的信息，并突出一些重要的主题，以此让观众熟悉场景。循序渐进的内向移动也引发了好奇：这种狭隘的视野，它的目标又是什么？

不管这些叙事的表达是由一个镜头还是几个镜头来完成的，不管是通过移动摄影机或是移动人物，不管是通过颤抖的手持镜头与否，这种风格上的选择在效果上有显著的差异，但它们仍然是重要的意义上的功能对等物。正如我们在口述叙事中刻板的开头：“很久很久以前……”或“我们开始撒谎了！”，内向移动向我们介绍了这个叙事世界。

关于经典影片中自我意识叙述方面还有其他的一些跨文本的规律。一个场景可以从门或一个建筑物的标志开始，以显示动作的位置。这是为我们而设的。一个场景也可能以专注于未来行动中重要的细节而告终。再者，其目的是创造一种特定的叙事信息模式。伴随着规范模式，这种目的在特定的电影制作传统中已经被规范化了。[10]就我所知，没有一个新结构主义者认为，进入一个空间或退出一个空间，或专注于一个细节，必然构成一个陈述的标志。理论家们无疑会争辩说，这都是一个语境问题。然而，我所主张的是，求助于语境正好默认了其功能性。如果单独的人物在疏离中是可理解的，那么只有通过假设功能性的某种意义，观众才能从语境中推断出它的含义。此外，一个局部的语境本身就是由形式主义/功能主义的原则，由它在整体发展中所处的位置、以

及它在特定的电影制作传统中所发挥的规范作用而形成的。对叙事技巧进行分类是必要的，但也存在着不足。如果我们要理解电影是如何分配和使用它们的叙事资源的，那么一个分类法就需要更多的区域功能来驱动。除了区分人物之外，理论家还需要考虑到一些叙事功能就是整个文本的特征这种可能性。

尤其是时间上的整个文本。例如，在经典的好莱坞电影中，逐渐淡出的外显陈述是叙事衔接的一个普遍原则。在其他条件相同的情况下，任何场景或序列的开头都可能比该单元的中间部分在叙述上更有自我意识。因此，观众被引导从外显的、自觉的陈述转向外显的、以角色为中心的陈述。尽管淡出的原则在个别场景的层次中是可见的，但它也可以贯穿整部电影来组织叙述。经典影片的开场，当背景信息必须被列出时，通常呈现出最外显的、全知的叙述段。正如我们已经看到的，经典电影的趋势是以虚构空间的陈述开场。在使用非对话、说明文或者字幕卡片上也表现得同样明显。

麦茨认为，在无声电影中说明性的标题在运用“史诗般的过去时态”上和小说的语言类似。他提供了一些假设的例子：“All seemed well……”（一切似乎都没问题）；“But suddenly she was seized by a suspicion。”（但是突然她起了疑心）（EI 64）但是，对特定电影的考察依然使我们能够指出那些把这种显而易见的不言自明的观察复杂化的语境规则。

如果我们确实看过，比如说，1910 年前后的美国无声电影，我们会发现，在影片的开头部分外显的字幕标题往往占据主导地位。在电影的过程中，他们逐渐消失了。很快，大多数的字幕都是对话的字幕，在许多剧情片中，最后的半小时里根本就没有任何说明性的字幕。既然观众拥有故事的背景信息，角色动作就会占据电影的角色。我们对被告知的事情变得不那么敏感，而对虚构的世界更加关注。

当解释性的字幕逐渐消失，而叙述的负担传递到角色的话语和行为时，就会发生一些有趣的事情。这些短语，缺少动词，因此在故事情节发生的时间上没有时态［例如，“Sunset”（日落）或是“on the trail of Trampas”（在 Tramp 的路上）］”。但在电影的开头部分，最早期的标题通常使用的是过去时的形式，然而标题很快就开始使用现在时的形式。

例如，在影片《弗吉尼亚人》（1914）中，第一个说明性的字幕把情节界定在了过去：“在西部的中心地带，牛群遍布山谷，孤独的骑士们骑着马群，

那个浪漫的人物——一个特别的牛仔统治着那里。”下一个标题告诉我们：“弗吉尼亚人，他用绳子套住小公牛易如反掌。”但是下一个说明性的标题转到了现在时态：“回到佛蒙特州，莫莉·伍德以教授音乐谋生。”下面的标题证实了主要的故事情节已经开始：“这位弗吉尼亚人，无畏而坚强，已经为他最好的朋友——一个意气用事，可爱的史蒂夫。”在影片的前三分钟里，我们处于一场持续的情节之中。从过去到现在的时态上的转变有助于外显叙述的淡出。叙述变得更加隐蔽，它区分了背景阐述和启动情节的特定事件。其余的行动将会在现在的叙事中进行，就像发生在我们眼前一样。

说明性字幕的模式只是服务于经典叙事连贯性的手法之一，但这也确实一针见血地说明了好莱坞电影是如何找到各种各样的方式来引导观众逐渐“专注于”故事世界中去的。要分析这些模式，我们不能在这个或那个叙述手法的层面上说。我们想追踪的是一个叙述表达过程，在其中独特的手法，比如摄像机的内向移动或过去时态的字幕标题，起到了经典的作用。

大胆地说，电影叙事的新结构主义理论家们都没有提出过这样一个过程的理论。建立这样的理论需要分析整个电影来揭示它们的叙事模式，而不是简单地单独考虑手法，并将它们进行分类。[11]这样的分析至少可以帮助我们对理论进行细化，同时还可以完善我们希望进行的任何分类标准。

三

我想厘清新结构主义方法和我所简述的方法之间的差异。我认为，这种差异并不是直接从分类学中一时心血来潮产生的，但它可能与之相关。这一差异关键在于每个视角所假定的能吸引观众的活动的概念。

正如我在一开始所说的，新结构主义的观点是以特征为中心的。它倾向于寻找电影中可分隔的部分，将其视为一个静态阵列，其元素和关系可能包含在差异的范式中。这种吸引观众的活动要求理解由分类法所生成的替代方案，往往很少有明确的说明。[12]

相比之下，我所描述的一种功能主义的观点，认为电影就是旨在引出某种特定的效果。我想进一步说明的是，作为一个方法论的出发点，我们应该假设，文本是为寻求反应的某种内在的主观规律而生的。[13]当《独生子》或《游戏时间》表现“黑夜至黎明”片段时，观众大概理解了这个动作，因为他们具

有“黑夜至黎明”概念的知识储备。同样地，逐渐进入到电影叙事世界的叙事模式，通过内在可视的过程或动词时态的转变来表现，这很可能是为了符合观众对叙事信息的同化。有趣的是，从一个以功能为中心的角度来看，那些看似异常的手法可能从设计的角度来看是有意义的。让我们暂时回到电影叙事时间性的问题上来一看究竟。

我在此提及的新结构主义的叙事学家们一致认为，电影影像总是“处于现在时态”。他们提出的主要论点是：在电影中没有统一的时间标记。“走进电影院电影已经开始。”戈德罗和若斯特说：“没有办法确定屏幕上滚动的场景是否是闪回，或者是属于按时间顺序讲述的事件。与语言相反，我们在时间轴上立即就会看到确切的位置，电影影像只是一段时间。”作者声称，这段时间就是现在。“在电影院里，一切都是现在。”（RC 101）

这个看似熟悉的概念给我们留下很多困惑。首先，“现在”的相关属性似乎可以通过任何场面来体现。观看一场戏剧、芭蕾、木偶剧或歌剧，没有什么能告知，你所看到的场景是闪回或按时间顺序排列的事件。就我所知，没有任何一种场景的媒介有一种明确的、普遍接受的示意方式，以此表明所表现的事件发生在其他事件之前或之后。从这个意义上说，如果电影总是“处于现在”，那么所有类型的戏剧也是如此。

因为动词时态指定动作的过去或现在，也许，在表征媒介中语言是例外的？而一旦叙述语境被动词占据，情况就并非如此了。在文学叙事中，语法时态并不是确定指向闪回。

受戈德罗和若斯特的“中间测试”的启发，你打开了一本小说，你的眼睛就会落在这句话上：“公文包随着 x 光检测仪传送过去，另外机场安检盘问了我几个问题就放行了。”这些动词都是过去式的，但是无益于了解在什么地方动作处于戈德罗和若斯特所说的“按时间顺序讲述的事件”。浏览的读者不得不回顾前面的句子：“我永远不会忘记飞往加州的时候带着一个装满了 SM 性用品的大公文包。”（Cornwell，106－107）。只有在这样的情况下，读者才会理解下一个过去时态的句子，因为它描述的是一个闪回的动作。而且，小说的全部或部分都是用现在时态写的。在阅读狄更斯的《荒凉山庄》（*Bleak House*）（1852－1853）或彼得·赫格（Peter Hoeg）的《情系冰雪》（*Smilla's Sense of Snow*）（1993）时，我们就很容易理解，一些事件发生在其他事件之前

或之后。电影《弗吉尼亚人》运用过去时态进行阐述，其他部分则通过现在时态来表现，当然，连续事件的可理解性并没有产生问题。在迈克尔·克莱顿（Michael Crichton）的《深海圆疑》（*Sphere*）（1987）中也同样如此：

他走进去。

球体在他身后关上了。

一片黑暗，当他的眼睛适应黑暗时，有什么东西就像萤火虫一样，它们翩翩起舞，闪闪发光，数以百万计的光点，环绕着他。

[有几页是现在时态]

他的脸颊靠在冰冷的金属上。他转到它的背面，看着球体光滑的表面，在他的上方弯成一道弧形。（331—336）

按时间顺序展开的行动，在过去和现在时态的交替中进行描述。读者知道，叙述并没有打乱顺序，因为当时的行动模式——这个人进入了球体，看到里面有什么——在时态的变化上是一致的。正因如此，读者可以推断出，向现在时态的转换，就是为了增强我们对主人公的敬畏之心。

在适当的情况下，现在时态也可以表示叙事中的现在之前的事件，通常被处理为过去时态。这样的例子在美式口语中经常出现，如："上个月我的车出现了（had）许多问题。我把它交给（take）机修工，我问她：'我的车会（will）去密尔沃基吗?'她回答说：'如果你不介意走回去。'或者一个更新的实例，所以他说（said）：'为我参加（take）这次考试吧。'我说，'我为什么要（should）这么做?'"[更多例子见 Clueless（1995）]。

我对动词叙事的延展性进行了深入的研究，鉴于语言的过去时态中不可避免的过去性形成了一个出发点，许多叙事学者宣称，与书面叙述相反，电影的影像总是"处于现在"。另一种说法是，一种功能主义的文学叙述方式可以表明，过去或现在时，在适当的情况下，可以传达同样的时间关系。读者阅读的是模式、功能以及动词时态，而默认的值由整个文本的内在规范决定，这可以证明动词形式上的不一致。那么，新结构主义的程序似乎又一次屈服于原子论。寻求（在这种情况下，语法时态的）可隔离的特征已经阻止了对支配语境的形式主义/功能主义原则的考虑，并促使观众执行某些范数有界的操作。

我倾向于认为电影“总是处于现在”的说法是空洞的。在任何情况下，对于叙事家来说，问题不在于图像本身是什么，而在于它是如何在整个电影的时间计划中被调动起来，以及观众是如何通过特定的默认值和规范来理解的。各种各样的电影线索都可以来预示闪回：音乐的变化，运动的速度，或者色调的变化（彩色/黑白；高/低对比度）；言语信息等；更普遍地是，无限期大量的基于图式的线索［同一人物在出现他年轻时的形象后随之出现年老的形象；或者一个人死而复生，就像《低俗小说》（1994）中一样］。

新结构主义者认为在电影中没有统一的一套时间标记，这是正确的。但这并不是因为一部电影本身“处于现在”，就需要特殊的惯例来表示过去，而是因为任何孤立的手法的运用都涉及建构于文本内在和外部的规范，观众可以用多种大致符合这些规范的方式来分析各种不同的材料线索。

如果这是正确的，我们就不应该指望以表面来衡量局部的手法。观众对文本的不断细化可以填补空白，忽略客观的差异。文本的设计目的是为了鼓励观众学会局部系统，并得出足够的推论。我们再来讨论一下闪回。

经典的好莱坞电影中的闪回，通常始于一个角色回忆往昔或向听众讲述过去的事件。这种框架使得许多叙事学家认为，闪回实际上代表了人物的记忆影像或口述。例如，麦茨断言，一个人物的记忆真实地再现过去，直至我们在过去的场景中所见的各种背景细节，闪回是基于这个假设的。通过一个他称之为“可视化转换”的过程，闪回用影像代替了角色的言语或想法，准确地表达“她会说什么”（EI 121）。

但是，由于这个缘由，我们又如何解释好莱坞闪回中常见的不一致呢？通常，叙述或回忆人没有亲历在他们报道或回忆的事件中。影片《难测妇人心》（*Leave her to Heaven*）（1946），一个小角色几乎把整个情节叙述给了一个临时听众，但在他介绍的一系列事件中，这位陈述者几乎没有出现。此外，他不可能知道在“他的”闪回中所传达的许多琐碎细节。极致的例子也许是《北费德列克十号》（*Ten North Frederick*）（1958）。葬礼结束后，死者的女儿开始向她的兄弟讲述他们父亲的生活。在这个嵌入式闪回的过程中，我们了解到父亲有一个情妇。然而，女儿并不知道此事。的确，只有在闪回结束后，我们回到了葬礼的那一天，女儿才知道了这位情妇！考虑到这种结构的盛行，我们不能苟同麦茨的观点，闪回代表了这个角色要说的话，因为这个角色不知道“她

的”闪回所叙述的事件。

从功能主义的角度来看，这种差异成了伪命题。麦茨认为，闪回代表了一个角色的记忆或叙述的故事，是因为一个突出的、孤立的特征——记忆或说话的行为——启动了闪回。但假设闪回代表了回忆或叙述的行为，仅在边界点或在闪回中特别强调的时刻（例如，通过画外音评论和动作的线索来强化）。相反，假设电影中闪回的主要目的是重新排列事件的顺序。这种重新排列，反过来又能用于创造特定的效果——好奇、悬念、惊喜、焦虑或怀旧的情绪、反讽或失落的感觉。在影片《难测妇人心》和《北费德列克十号》的故事伊始，序列最大限度地激起了人们对事件的好奇心。闪回为我们理解目前所看到的场景提供了前提条件。转入过去是对同时期事件的一种加强好奇心或误导观众的手段。

但是，“纯粹的”闪回——比如说，从父亲的葬礼开始，然后渐渐化入他的中年危机——这对经典的好莱坞传统来说匪夷所思。转入过去必须是有预示的，并且是合理的，这是记忆/叙述框架的目的。从功能的角度来看，用一个人物的记忆或者是对过去事件的详述来呈现闪回，有助于用准现实的方式，来激发行动在时间上的重新排列。但是，一旦这种动机开始转变，框架人物就会适用于自身的目的，对记忆、口述或可信度的忠实将不再重要。

当我们考虑观众的时候，这种设计视角的解释是有力的。如果我们的观众只有在我们反思之后才会意识到闪回信息的异常，也许在正常的观看过程中他们（至少绝大多数人）根本就不会留意。这可能与我们对相关叙述信息的追求有关，这可能涉及因果/时间关系，而不是知识如何被限制的细节。而且很有可能，由于时间的限制，细心地观察，回忆谁在讲述故事，她或他在每一瞬间都知道些什么，这对理解是没有好处的。对于电影心理学的学生来说，这个问题需要一段时间来实验。我们可能会发现，这和其他方面一样，电影导演是优秀的务实的心理学家，不仅利用我们感知、理解和推断的能力，而且利用我们的不足——所有这些都是为了引导我们拥有他们想要创造的那种体验。

我试图提出一些方法，由此，形式/功能的视角可提供对叙述过程更合理的分析和解释，而不是来自新结构主义的传统。我把重点放在了叙述时间性的问题上，但我认为，功能主义批评可以找到与新结构主义的观点和“内部”叙述者类似的问题[14]。最重要的是，我试图说明，虽然分类法很有用，但当它受制于电影总体形式原则、适当的历史标准，以及规范和形式所采用的特定叙事

手法的目的时，它们才最有帮助。

（林文娟 译）

注 释

1. 就亚里士多德来说，相关文本当然是《诗学》，尤其是第13～19章。就俄国形式主义来说，功能视角的重要例子是提尼亚诺夫和艾肯鲍姆提供的。Sternberg 在参考文献所列文中对功能视角做了有力的辩护。

2. 以下很多内容也和这些学者提出的论点有关：Chatman；Stam，Brugonye，and Flitterman-Lewis；Gunning.

3. 麦茨附带表示，至少在现代电影中，他的所有横组合类型都能够在某种程度上包含在自主镜头中（*Essais sur la signification au cinéma* 134－34）。他并没有深究这一说法的含义，我认为，这让他抛弃了对单镜头和多镜头横组合段的区分——这一举动发现了大组合段（grande syntagmatique）本身。

4. 参见他对“寻常序列”的讨论，其中每个镜头“仅仅呈现行动中一个未跳过的时刻，”以及对场景的讨论，其中屏幕时长和讲述时长重合（*Essais sur la signification au cinéma* 132）。

5. 参见 Musser 对 Lost in the Alps（1907）的讨论，359.

6. Gaudreault 和 Jost 认可热奈特的“场景，”故事时间和屏幕时间的时长对等，在单镜头和编辑序列中均可实现。Gaudreault 和 Jost 的例子表明，他们认为热奈特的停顿主要显现在镜头里（*RC* 116－121），是何原因，我不清楚。

7. 或者希区柯克《夺魂索》（*Rope*）的镜头里的时间压缩，连续80分钟的屏幕时间呈现了从傍晚到夜间的时间推移。

8. 下文很大程度受 Meir Sternberg 的启发，尤其是“Telling in Time（2）”（485－498；505）。感谢 Sternberg 通信澄清这些问题。

9. 比如，评述聚焦类型之后，Gaudreault 和 Jost 仅仅说：“聚焦在电影叙事过程中变化，同要被表达的感情和情绪状态有关。”（*RC* 143）我以为，任务就是要对效果和叙事组织之间的可能关系进行理论化。

10. 对好几个这类场景的讨论见 chaps. 3～6 of Bordwell，Staiger，and Thompson.

11. 这就是我在 *Narration in the Fiction Film* 第三部分要做的，主要展示跨越各种类型电影的典型叙述模式。

12. 值得注意的例外是 Chatman，*Story and Discourse* 第一章，就读者推论活动提供

了意味深长的说明。不过，该书大体上仍是分类性的，我们没看到 Chatman 所列的任何范畴取决于他的从叙事中“读出”的思想。

13. 除文化研究：这并不必然意味着一种设计态度，预设所有的反应都必须是一致的。许多文本包括不确定区域，为不同阐释和挪用留下余地。其实，许多媒介文本的生产者就建立了这种区域。我的意思仅仅是，设计态度预设反应的某种主体间的整齐性。

14. 例如，如果闪回没有真正地配上记忆或启动它的会话的框架，这就为 Chatman，*Story and Discourse*（151）中的叙述交流模型提出了一个问题。我以为，功能主义说明对《怯场》（*Stage Fright*）中“假”闪回提供了另一种解释，不同于 Chatman 在 *Coming to Terms*（131－134）提供的解释。

参考文献

Angelopoulos，Theo，dir. *Traveling Players*，1975.

Aristotle. *Poetics*. Trans. And intro. Malcolm Heath. New York：Penguin，1996.

Bordwell，David. *Narration in the Fiction Film*. Madison：University of Wisconsin Press，1985.

Bordwell，David，Janet Staiger，and Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema：Film Style and Mode of Production to* 1960. New York：Columbia University Press，1985.

Burgoyne，Robert. “Film-Narratology”. *New Vocabularies in Film Semiotics*. Ed. Robert Stam，Robert Burgoyne，and Sandy Flitterman-Lewis. London：Routledge，1992，69－122.

Chatman，Seymour. *Story and Discourse：Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca：Cornell University Press，1978.

Chatman，Seymour. *Coming to Terms：The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca：Cornell University Press，1990.

Cornwell，Patricia B. *All That Remains*. New York：Avon，1992.

Crichton，Michael. *Sphere*. New York：Ballantine，1987.

De Mille，Cecil B.，dir. *The Virginian*，1914.

Dickens，Charles. *Bleak House*. London：J. M. Dent & Sons，ltd.，1932.

Dunne，Philip，dir. *Ten North Frederick*，1958.

Eichenbaum，Boris. *O. Henry and the Theory of the Short Story*. Trans. I. R. Titunik. Ann Arbor：Michigan Slavic Contributions，1968.

Gaudreault, André. "Film, Narrative, Narration: The Cinema of the Lumière Brothers." *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. Ed. Thomas Elsaesser. London: British Film Institute, 1990.

Gaudreault, André., and François Jost. *Le Récit cinématographique*. Paris: Nathan, 1990.

Gunning, Tom. *D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film: The Early Years at Biograph*. Urbana: University of Illinois Press, 1991.

Heckerling, Amy, dir. *Clueless*. 1995.

Høeg, Peter, dir. *Smilla's Sense of Snow*. Fox Searchlight Picture, 1993.

Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinema*. Vol. 1. Paris: Klincksieck, 1971.

L'Énonciation impersonnelle; ou le site du film. Paris: Klincksieck, 1971.

Musser, Charles. *Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company*. Berkeley: University of California Press, 1991.

Renoir, Jean, dir. *Crime of M. Lange*, 1936.

Sjöberg, Alf, dir. *Miss Julie*, 1951.

Staiger, Janet. *Perverse Spectators: The Practice of Film Reception*. New York: New York University Press, 2000.

Stahl, John, dir. *Leave Her to Heaven*, 1945.

Stam, Robert, Burgoyne, Robert., Flitterman-Lewis, Sandy-Lewis, eds. *New Vocabularies in Film Semiotics*. London: Routledge, 1992.

Sternberg, Meir. "Point of View and the Indirectons of Direct Speech." *Language and Style* 15.2 (1982): 67-117.

"Telling in Time (1): Chronology and Narrative Theory". *Poetics Today* 11.4 (1990): 901-948.

"How Indirect Discourse Means: Syntax, Semantics, Pragmatics". *Literary Pragmatics*. Ed. Roger D. Sell. London: Routledge, 1991. 62-93.

"Telling in Time (2): Chronology, Teleology, Narrativity". *Poetics Today* 13.3 (1992): 463-541.

Tarantino, Quentin, dir. *Pulp Fiction*. Bend Apart and Jersey Films, 1994.

Tati, Jaques, dir. *Play Time*. 1967.

Tynianov, Yuri. *The Problem of Verse Language*. Trans. Michael Sosa and Brent Harvey. Ann Arbor: Ardis, 1981.

Yasojino, Ozu, dir. *Only Son*. 1937.

7. 文学的电影改编以及形式/内容的困境

卡米拉·艾略特

(Kamilla Elliott)

文学电影改编的官方批评模式是根据电影对文学文本的忠实程度而制定的，批评家们用来作为促进和抗议忠实性的信条。杰弗里·瓦格纳（Geoffrey Wagner）的三种改编模式——其影响力之大，为后来所有的形式化模型奠定了基础——根据他们对原文的不忠实程度，对其进行了评价和排序。在20世纪80年代，很多学者，比如达德利·安德鲁（Dudley Andrew），力主平衡的翻译模式，在这种模式下，忠实于小说和忠实于传统的电影同样受到推崇。在20世纪90年代到21世纪初，绝对忠实成为改编研究的头号大敌。雷诺兹（Reynolds）、麦克法兰（McFarlance）、卡特梅尔（Cartmell）等人的《低俗小说》（*Pulping Fictions*）、卡特梅尔和惠莱翰（Whelehan）以及纳雷摩尔（Naremore）的作品。彼得·雷诺兹（Peter Reynolds）建议，改编剧本要对文学进行马克思式的颠覆和辩证，而不是对文学的保留和后续（3）。经历了米歇尔·福柯（Michel Foucault）的作者去神秘化，巴赫金（Milhail Bakhtin）的“对话交流”概念，雅克·德里达（Jacques Derrida）对原著与副本差别的抨击，以及罗兰·巴尔特（Roland Barthes）认为文学和电影的符号学水平类似于“文本”，罗伯特·史丹（Robert Stam）提倡抵制对绝对忠实的“精英式的偏见”(58)。一些人还以形式为由对绝对忠实表示抗议。叙事学家布莱恩·麦克法兰（Brian McFarlane）认为对忠实性的执着是一个“近乎癖症”“没有阐释清楚的”和“注定失败的事业”（8—9，194）。

近来，后结构主义和文化研究学者认为，一些文学批评家倾向于改编研究，因为他们支持过时的理论，比如新批评主义、政治保守的理论，比如人文

主义，并促使文学经典和古典文学的倒退以对抗流行文化和文化研究的浪潮（J. O. Thompson 12）。但是纵观整个 20 世纪的批评，我们发现改编的批评家总是因为过时并且落后于批评时代而被新批评家以及他们那些高雅的人文主义前辈所责难（Balazs 258－61；Bluestone 258；Babbitt 186/ ff.）。这种持续的指责有很多原因。这篇文章探讨了一个世纪以来的异端：在改编中形式与内容是可分离的。从沃尔特·佩特（Walter Pater）到费尔迪南·德·索绪尔（Ferdinand de Saussure），再到一系列新批评主义和结构主义者，批评家们坚持认为，形式不可与内容分离[1]。而且，尽管后结构主义者已经爆发了形式/内容的二元主义，但他们已经推翻了内容的概念，以至于改编和改编研究比以往任何时候都更加落后于时代。改编时时处处都冒犯了批判理论。当创作剧本改编之初，它就挑战了新批评主义否定的一个可释义的核心（Brady；Seger）。当文字和图像无法转换成完整的符号时，仅余一部分小说的符号可以在改编中进行转移，结构主义能指和所指神圣不可侵犯的纽带关系就陷入了困境。它提出了后结构主义的原初所指，更不用说小说和电影同样指涉的局部化所指了。因此，正如主流思潮认为的那样，改编是在理论上正确的一种集体的文化幻觉。小说家和符号学家（对这一讨论很重要）翁伯托·艾柯（Umberto Eco）坚持认为他的书《玫瑰之名》（*The Name of the Rose*）和让－雅克·阿诺（Jean-Jacques Annaud）改编的同名电影之间没有任何关系：它们仅仅是同名而已（引述自《改编》*Adaptations*）。

然而，人们认为书籍和电影改编之间存在的某种联系牢牢占据着电影制作人、大众和评论界。本文从这些描述和审美实践的解读中揭示了 6 个概念，这些概念试图解释书籍与电影在改编过程中所传递的形式和内容之间的关系。因为他们在话语中已具有许多不同的形式，从完整的艺术形式和他们的“主题”或意识形态到符号的形式与内容的分割（能指和所指），形式和内容在这个讨论中被定义得宽泛而易变。在一些改编的概念中，一种媒介是另一种媒介的内容；在其他的情况下，对外部所指而言，它们呈现出不同的形式；在其他一些作品中，小说、电影和观众的反应融合形成了复合的符号。这些概念在不同的情况下不断重叠，并非在理论上可行或是经验证明的。相反，它们反映了小说和电影之间的关系是如何构建的，以及这些结构的目的是什么。有时，小说被看作是被恭顺的电影能指忠实地表现出来的整体所指；另一方面，它又被认为

是一种意义的不完整模式，需要通过电影来体现；在其他方面，小说和电影竞相表现外部所指，难分伯仲。

几个世纪以来，符号学和美学家都是通过身体和灵魂的类比来解释形式和内容的理论[2]。由于对身体和灵魂之间关系的关注，《呼啸山庄》为这个讨论提供了一个理想的案例研究。从关于两个共有灵魂的身体的声明（“无论我们的灵魂是什么，希斯克利夫和我的灵魂都是一样的”）到死人的灵魂存在于活人灵魂中的困惑（希斯克利夫的“我不能没有我的灵魂！”导致鬼魂追逐，交替着恋尸癖。）让人觉得凯茜的精神透过她的亲人的眼睛体现出来。多重身体和灵魂的关系渗透到《呼啸山庄》，不仅提供了隐喻的参考点，还提供了文学电影改编的形式/内容问题的概念范式（*Brontë* 80，167）。

改编的精神概念

改编的精神概念的盛行主要是由于 20 世纪批评界持续出现的内容阴魂不散。改编的精神概念指出，从书籍到电影的传递，最理想的是“文本的精神”。精神概念在改编修辞中无处不在——学者，从业者，以及外行人士。学术评论家克里斯托弗·奥尔（Christopher Orr）提出：一个好的改编必须忠实于其文学原著的精神。电影制作人路易斯·布努埃尔（Luis Bunuel）声称，他的电影《呼啸山庄》（1953）“最重要的是……试图忠于艾米丽·勃朗特（*Emily Brontë*）的小说原著的精神（《呼啸山庄》，1848）”。电影脚本作者琳达·西格（Linda Seger）以一种形式/精神的形式取代了形式/内容的二分法：“改编者在保持原有的精神和创建新形式之间寻找平衡（9）。”作家欧文·威尔士（Irvine Welsh）的小说《迷幻火车》（*Trains potting*）在 1996 年拍摄成电影，他坚持认为因为形式的差异，只有内容/精神才能把小说改编成为电影：“你不能对某事有一种固定不变的解释；你可以在精神上领悟它，但是当它进入不同的媒介会发生变化。”（引述自 Hodge 118 页）

但是，改编的精神概念并不是简单地推动电影形式中文学精神的注入；它假定了一个精神交流的过程，其中文本的精神通过小说传递给读者（改编过程中读者就是电影制作人），传递给影片再传递给观众。有一种观点认为文本具有一种精神，读者可以在精神上把它联系起来。这种观点源于 19 世纪早期，在格奥尔格·威廉·弗里德里希·黑格尔（Georg Wilhelm Friedrich Hegel）

的作品中有突出表现。“艺术不能仅仅效力于感知。它必须传递给内心世界，它与客体结合犹如浑然天成。换言之，要传递给灵魂深处，传递到内心。作为一种精神媒介，情感生活本质上是追求自由的，并在精神的内腔中寻求和实现它的调和。”在黑格尔的论述中，尽管精神“需要一种外在的表达方式”，但最终，形式是“不重要且短暂的（525）”。同样的，精神模型认为从小说到电影的转换是一种难以捉摸的精神，改编的任务就是捕捉这种精神，并通过不断变化的媒介和形式来传达它。因此，“媒介”这个术语具有两种词义——灵媒以及交流媒介。尽管不同的媒介对于精神模型的作用是必不可少的，关键的一点是，他们可以而且必须放弃媒介。形式可以改变，而精神永存。因此，文本的精神保持了一种超越形式的生命，而不是被束缚或依赖于形式。

精神概念如下所示，括号表示考虑到精神关系的一些非必要的和被放弃的形式：

小说的精神→（小说的形式）→（电影制片人的反应）→（电影）→观众的反应

文本的精神起始于无形的意识，作为前文本精神（通常被认为是作者的意图、个性或想象），以及作为后文本反应（在小说或电影被消费后，一直停留在读者或观众脑海中的事物）。奥尔敏锐地意识到，一个始于作者意图而止于读者反映的概念不考虑两种情况，尽管它们出现在交流频谱的两端：语言或电影文本的精神就是在话语（叙述者与读者或观众沟通的方式）和叙事性（读者/观众构建文本意义的过程）上的功能（73）。

然而，文本的精神，常常被等同于作者的精神，而不是读者的精神。佩特写道：“有些人认为任何事物都没有真正的兴趣或真正的意义，除非是在某个特定的人身上起作用；他们最欣赏的是文学艺术中的灵魂的品质。他们似乎在一本书中通过直觉来认识一个人（24）。”许多20世纪的批评家将文本的精神等同于作者意图。评论家霍华德·汤普森（Howard Thompson）评论说，1951年的一部影片《圣诞颂歌》（*A Christmas Carol*）“可能和狄更斯所思所想相契合”（47），比如，这部影片还被学术评论家莱斯特·J. 凯泽（Lester J. Keyser）认为是“狄更斯精神”的代名词（121-122）。另一些人把它等同于

作者的想象力。彼德·科斯明斯基（Peter Kosminsky）1992年拍摄的《呼啸山庄》（*Wuthering Heights*），影片开场描述了艾米丽·勃朗特（由无名演员辛妮迪·奥康纳 Sinead O'Connor 扮演）在荒野中游荡，开始“构思”她的小说：“首先我找到了那个地方。我想知道谁住在那里；他们的生活是什么样的。有个声音在我耳边低语，于是我开始写作。我的笔创造了一个故事的世界，这个世界可能是我想象的世界。这就是我要讲述的，但请注意看到任何一部分都不要笑。”在这一片段中，文学电影改编的最后一环——电影——被认为与前文本作者的想象力是一致的。

批评家们在寻找更具体的文本精神表现时，发现其蕴含在作者的风格之中（例如，Battestin）。然而，佩特坚持认为，尽管这种精神可能会在风格上体现出来，但它永远不能完全被风格所表达：“它仍然是灵魂的一个特征，在这个词的意义上，它确实在暗示着什么是永不能说出来的，实际上要说的，不同于此，或更模糊，只包含了其中全部内容所表达的只有一个阶段或一个方面。”（24，33）

忠实于原文的精神，几乎总是伴随着对文字或形式必然不忠改编的精神概念认为，要忠于文本的精神，就必须丢弃文学的“尸体”。一个过于直译的翻译，忠实地用小说的能指代替了电影的能指，用僵化的形式替代僵化的形式，比起仅追求小说精神的人来说更不忠实。“直译篡改起原著小说可能比‘意译’更甚（239；瓦格纳 Wagner 的首选模型，将文本作为电影灵感之源）。”因此，所谓的在小说和电影之间改编的精神概念的魅影，允许大量个人的、电影的和文化的议题映射到小说中并确立为自己的精神。难怪这个概念如此受评论家和电影制作人的欢迎。

文学作者的权威对于确认这些强加的议题和映射至关重要。在改编的批评和实践中，作者一直垂而不死，尽管在其他的话语中，因为他代表了小说和电影所提倡的一种权威，通过这种权威来维护自己的媒介。在20世纪的大部分时间里，精神概念将改编批评置于文学而非电影学术的庇护之下。文学学者们对一部电影是否抓住了作者的精神进行了监督和判断。例如，布莱恩·麦克法兰总结了由 Q. D. 里维斯（Q. D. Leavis）撰写的关于《远大前程》（*Great Expectations*）的文章说：“在我看来，这是这部小说的一大优势，它给忠实的电影制片人带来了挑战（119）。”[3] 从这些以及其他的叙述中，我们看到了作

者对主流文学批评学派的屈从。

然而，在20世纪90年代，某些电影和电视制作人以一种全新的冠名趋势盗用了权威的文学作家之名，从而使作者的名字成为电影的一部分，比如布莱姆·斯托克（Bram Stoker）的《德古拉》（1992），玛丽·雪莱（Mary Shelley）的《弗兰肯斯坦》（1994），艾米丽·勃朗特的《呼啸山庄》（用于1992年的电影和1998年的电视版本），威廉·莎士比亚的《哈姆雷特》（1996），威廉·莎士比亚的《罗密欧与朱丽叶》（1996）以及威廉·莎士比亚的《仲夏夜之梦》（1999）。推介、评论和海报的扩展标题延伸了所有格结构，使得导演和制片公司成了作者的管理员而不是文学评论者，比如"弗兰西斯·福特·科波拉（Francis Ford Coppola）执导的布莱姆·斯托克作品《德古拉》""肯尼斯·布拉纳（Kenneth Branagh）执导的玛丽·雪莱作品《弗兰肯斯坦》""彼得·科斯明斯基执导的艾米丽·勃朗特作品《呼啸山庄》""巴兹·努曼（Baz Luhrmann）执导的威廉·莎士比亚作品《罗密欧与朱丽叶》"，这些双重的所有格不仅维护了文学作者对影片的验证，还说明了导演或制作公司对作者授权的所有权。现在电影导演冠之以文学作者的名字，与此同时也得到了作者的授权。

肯尼斯·布拉纳声称理解了玛丽·雪莱的《弗兰肯斯坦》的精神——在这个例子中被表述为作者的意图——不仅违背了小说早期电影的诠释，也有悖于小说的文本表现。"我们都已经习惯了所有那些'弗兰肯斯坦'的屏幕版本，以至于我们忘记了玛丽·雪莱在心里有完全不同的想法……伊丽莎白只在书中谈过，我觉得这是必须要改变的。她不怀疑他在做什么，这似乎很荒谬，我觉得我们的故事里必须有她的声音。考虑到时代对电影中女性角色的态度发生了怎样的改变，把她仅仅作为一个爱情故事角色放在故事里是不合适的。玛丽·雪莱是一个坚强的女性，我肯定她质疑过珀西·雪莱（Percy Shelley），我确信她是想让伊丽莎白成为一个坚强的人物（引述自Koltnow 10）。"在这里，布拉纳迅速地从"时代改变了"转至"我确信玛丽·雪莱的意图"，公然使用作者意图来验证当代观点和议题。他这样做，由此暗示雪莱未能说明她自己的作者意图——他的电影以她的名义恢复和展现了这个意图。因此，推介活动比标题更真实：这是"肯尼斯·布拉纳的玛丽·雪莱"，而不是"玛丽·雪莱的弗兰肯斯坦"。有趣的是，布拉纳的电影与哈罗德·布鲁姆（Harold Bloom）1987年的评论文章同名，玛丽·雪莱的《弗兰肯斯坦》，一部具有女权主义特

色的著作。就像这些评论家一样，布拉纳将现代女性主义重新解读为文本，重塑了叙事。在这个例子和许多其他的改编作品中，我们看到了作者和文学的精神无法避免地要由电影的投射来呈现（在该词的技术和心理的意义上）。

改编的腹语者概念

腹语者的概念与改编的精神概念不同，因为它不为作者的精神提供口惠：相反，它公然地将小说的符号清空，并填充了电影的精神。如果凯茜和希斯克利夫关于两个肉体共享灵魂的想法是精神概念的缩影，希斯克利夫对凯茜尸体的恋尸癖则集中体现了改编的腹语者概念。在腹语者的概念下，从小说到电影的改编是一具死尸，而不是一种活着的精神。这种改编，就像一个腹语者，支撑着死去的小说，把他的声音投射到缄默的尸体上。当希斯克利夫挖出凯茜的棺材时，他知道，触摸她的尸体时，她的尸体冰冷且无反应。但他使用了刻意的幻想来抵消这一现实："如果她身体很冷，我认为一定是北风使我发冷；如果她一动不动，那肯定是睡着了（289）。"通过这种方式，腹语者概念可能与精神概念相吻合：当希斯克利夫抛弃凯茜的尸体去追逐她的鬼魂时，鬼魂才把他带到了他自己的家——他自己的领地、自己的领土和当务之急。

在腹语者的概念下，改编的过程类似于罗兰·巴尔特（Roland Barthes）的元语言理论。在两个符号化系统之间传递的东西被认为是一个空洞的形式，随后填充了第二个系统的内容。根据巴尔特的观点，在元语言中，"在第一个系统的一个符号（即相关联的一个概念和一个图像），在第二个系统中仅仅变为能指。当（转换的符号）变为（纯粹的）形式，意义丢弃了它自身的偶合无序，清空了自身，变得贫乏，历史消失了，只剩下文字"（114，117）。腹语者概念可以描绘为两个数学方程，采用巴尔特的类型学来区分两种系统：上面的方程代表了第一系统——小说，而下一个代表了第二系统——电影改编：

小说的符号－小说的所指＝小说的能指

小说的能指＋电影的所指＝改编的符号

这些方程式将电影和改编区分开来：这里的改编是小说和电影的融合，而不是单纯的电影。

这一概念导致了与大多数关于改编的评论相反的解读，将改编在符号学上的贫乏归咎于电影，把重点放在那些小说的意义已经被清空的地方。这样的批评很少关注电影所增加的意义。虽然电影的改编通常会消减并压缩小说，但它们也增加了动态形象、音乐、道具、建筑、服装、有声对话等符号学的丰富性。所有这些符号都充满了文化和象征性的共鸣。就像巴尔特对元语言的描述一样："（第二系统的）意义将是（第一系统的）形式，就像一种历史的瞬时储备，一种被抑制的丰富性（118）。"

同样，在电影中，从小说中清空内容（在这个模型中，通常是意识形态或"主题"），他们代之以新的内容。例如，评论家们抱怨说，米高梅公司的《呼啸山庄》把勃朗特复杂的性格学激情简化成了自作多情的浪漫的电影情感。米高梅公然忽略了这部小说中最暴力、最激进的言辞和行动，以一种唯利是图的经济动力取代了浪漫欲望——与这个计谋相仿的是，为了获得经济利益，希斯克利夫掠夺了（伊萨贝拉以及年轻的凯茜的）浪漫幻想。米高梅公司的《呼啸山庄》核心的爱情故事成为电影消费的一个隐喻，将观众间接的情欲转化为对电影小说的欲望。凯茜在林顿务实的经济世界和希斯克利夫浪漫的梦境之间游移不定，这成了一个规范的模板，一如观众或是劳动赚钱，或是在电影院花费，二者轮番交替。凯茜（梅尔·奥伯伦 Merle Oberon 饰）和希斯克利夫（劳伦斯·奥利弗 Laurence Oliver 饰）在"真实"的世界与佩尼斯顿峭壁的梦幻宫殿之间跑来跑去，在那里他们扮演着公主和王子。同样的，电影观众也会在平凡的世界里赚到钱，然后退避到电影院花掉，他们间接地在电影院这座"宫殿"中扮演公主和王子，陷入了无休止的消费梦想和梦想消费的循环中。米高梅公司的《呼啸山庄》的幸福结局描绘了这对恋人最终永恒地回归了佩尼斯顿峭壁，在电影中永远处于鬼魅般的半曝光中。这不是永远幸福地生活在一起的婚姻，而是电影所造的永久宅邸。

西屋（Westinghouse）电气公司的直播电视剧《呼啸山庄》也同样地将情色、叙事及物质欲望与凯茜在希斯克利夫和埃德加之间的摇摆不定组合在一起，以此来鼓励消费，但却是不同文化背景下不同受众产生的不同类型的产品。这部电视剧出产于 20 世纪 50 年代的美国，那时影院萎靡不振，消费品却繁荣兴旺。西屋电气公司改编的《呼啸山庄》，重塑了消费与娱乐之间的关系，把观看和消费虚构的浪漫的情欲与日用品的营销结合在一起：在某些情况下，

小说正是通过电视机这个媒介被消费的。直播电视剧中插播广告来做西屋电气产品的营销，由一位酷似剧中女主角的女演员现场表演。广告被认为是有关剧院节目的咨询（“现在，一起来看我们西屋电气的节目！”），通过戏剧性的类比，进一步用营销“节目”删减了电视“节目”。

由西屋公司改编的《呼啸山庄》，其目的是为了在人们想得到自己不曾拥有之物（希斯克利夫，浪漫小说，西屋电气产品）的欲望和获得的方法（埃德加，20 世纪 50 年代的丈夫和他的收入）之间营造一种张力。电影开头，原始的对话中凯茜（玛丽·辛克莱 Mary Sinclair 饰）拒绝了与希斯克利夫（查尔顿·赫斯顿 Charlton Heston 饰）的婚姻，这在小说中并没有出现。“它不是能使我们在一起的纽带。”在小说中，对她来说与希斯克利夫结合的唯一障碍在于他的社会等级低和贫困（80—82）。这句话表明婚姻破坏了浪漫的爱情。如果婚姻能满足所有人对浪漫的渴望，那么家庭主妇就不需要浪漫小说了，而借此购买西屋电气用具的顾客也就少了。因此，在这个改编版中，凯茜一方面很享受与希斯克利夫在佩尼斯顿峭壁的婚外情，但是一方面她又回归到婚姻和家庭生活的责任中，回到了家中，也就是家用电器的消费空间。这出戏保持着持续的紧张状态，凯茜徘徊在通奸的边缘，却从未实施。1939 年版的凯茜断然拒绝了通奸或任何恋爱的挑逗，这一版的凯茜在佩尼斯顿峭壁热烈地拥抱了希斯克利夫。然而，最终，她抵制了通奸的诱惑，并宣称：“我的生活不是在这块峭壁上，绿色宜人的山谷才是我的家……我的确爱你，但同时我也畏惧你。如果你拥有我，你将会把我当作麻雀蛋似的捏碎。”希斯克利夫暴戾地回应着，割开手腕，并要求凯茜也这样做，以便两人的血混合在一起，这是对通奸的一种隐喻式的引诱。惊恐之余，凯茜重回了埃德加（理查德·韦林 Richard Waring 饰）正当的怀抱。非常引人注目的是，这一场景的对话来自小说中关于伊莎贝拉和希斯克利夫的一段话，而不是关于凯茜和希斯克利夫。[4]西屋电气公司版的凯茜被勃朗特的伊莎贝拉所置换，从疯狂暴力的情人那里回到了安全的画眉山庄。另外，这也下意识地使凯茜与希斯克利夫的联系合理化，将她与希斯克利夫的合法妻子等同起来。这样一来，这种改编就把文学中伊莎贝拉从她的婚姻中出逃变成了电视中凯茜出逃后重归自己的婚姻。因此，这种改编激发了通奸的欲望，但最终会把妻子送回到丈夫身边，他们的收入才是购买西屋电气产品所需要的。[5]

广告本身就是叙事：通过在改编中重复叙述的线索，可以创造欲望，解决问题，并鼓励消费。西屋公司的女发言人达芙妮（Daphne）告诉观众，他们可以用旧冰箱作为信用交易——西屋公司的一种新的模式。以旧换新的动机和小说中用旧爱换新颜的亨得利密切相连。凯茜为了埃德加把希斯克利夫抛弃，然后又把她的忠诚转向希斯克利夫；她的女儿把自己的忠诚从林顿转到了哈里顿，然而，对于西屋来说，却没有什么两难的困境：旧的模式可以应用于购买新产品，从而使两者合一，缓解紧张关系。那个“旧”丈夫对满足“新”欲望至关重要。

因此，西屋电器在商业广告中被大量的情色化。在兜售冰箱时，达芙妮用色情谈话引诱顾客，谈论着电器的所谓“著名的魔术按钮”，在除霜的同时，它还能使冰箱内的食物保持令人满意的“坚挺”，让主妇们自由自在。“你无须碰那个按钮。”另一项商业广告中，达芙妮从西屋的电视机中拉出了一种明显的阴茎组件（面对这样的“阴茎”，我的学生们爆发出了笑声，而我不予评论）来证明该装置的技术超凡和可靠性。在这些广告中尺寸是关键：达芙妮敦促观众购买更大的屏幕，以便更好地观看西屋的电视剧场：“你有第二个包厢机型吗？”她问道：“你为什么不给自己找个真正的前排机型呢？”由于这个缘故，广告宣传的观众们被小说中的情色元素所唤醒，希望能有更好的观看改编小说的方法。[6]

改编的基因概念

如果凯茜的尸体是无生命的，她的灵魂难以捉摸，她和她的兄弟亨得利在基因上有着相似之处，在此她发现了一个不那么令人毛骨悚然和无形的来世。这想起她（“既然她死了，我在亨得利身上看到了她。”）在她和女儿的相似处上，她发现了一个类似遗传的来生，凯茜（母亲的再版），她的侄子哈里顿[他与凯瑟琳惊人得相似，使他们可怕地联系在一起（324）]。

改编的基因概念，虽然至今还没有这样称谓，但在改编的叙事学方法中已经很好地建立起来了。叙事学家认为文学和电影之间的“转移”是一种类似于基因结构的潜在的“深层”叙事结构，等待着西摩·查特曼（Seymour Chatman）所谓的“显化物质”，就像遗传物质等待在身体的细胞和组织中出现的显化物质一样。最近，由布莱恩·麦克法兰所做的关于文学电影改编的长

篇小说叙事研究将叙事定义为："一系列事件，因果关系，涉及一系列持续的人物，影响并受事件的影响。"叙事的"基本功能"构成了它的深层结构，根据麦克法兰的说法，这些要素可以直接从小说转到电影，尽管它们的具体显现需要他所谓的"改编适宜"——发现了与小说符号对等的电影符号。"小说和电影可以共享同样的故事，但相同的仅是'原材料'，"麦克法兰认为："但是要通过不同的情节策略来区分，比如序列化。"因此，叙事方法试图回避形式与内容分离的问题。然而，尽管官方在符号的层面上坚持了形式/内容原则，然而，叙事理论的中心术语仍然清晰地表达了形式和内容的划分，无论是西摩·查特曼的组织和话语，还是麦克法兰对本维尼斯特（Benveniste）陈述和话语的应用，抑或是大卫·波德维尔（David Bordwell）援引俄罗斯形式主义术语"syuzhet"和"fabula"，在每种情况下，第一个术语表示内容的概念（被告知的内容），第二个概念是形式的概念（如何被告知）。根据形式和内容的教条，改编问题的解决方案比分类的转换少了一个概念性，在更大的叙事类别中允许形式与内容的分离，同时避免了在符号层面上的异端分裂。

麦克法兰正确地观察到，即使原封不动地从小说转换到电影（比如对白从小说转为到演员表演），它们也会被周围的催化剂"变形"，就像被具体化的、被装扮的、被拍摄的、可闻其声的演员（12，23，14）。然而，有时，在显化符号的层面上的变化，会进一步解构深层的叙事结构。矛盾的是，我自己对改编的概念和对改编的叙事学理论的类比，在《呼啸山庄》中的人物之间的基因相似性，在电影改编上可以拆卸叙事学上的深层结构。小说的观点是，凯茜和希斯克利夫共有一个灵魂，最著名的就是凯茜明确地说："我就是希斯克利夫！"（82）它构成了一个基本主题和观念，在这部小说改编的每一部电影中都采纳了这一点。尽管这个断言在任何表现形式中都是一个激进的声明，它的表达在书面文字的显化结构中，单独出现在一本无插图小说中，与其说是系统上有问题和不协调，倒不如说它的表达来自有声电影中的一个具体化的演员的口头表达。这句叨叨"我是希斯克利夫！"没有语法上的歪曲：这个短语正确地结合了夫妻的灵魂，代词和专有名词都一致。"我"代表了一个代词，因为它代表了许多使用者，许多名称和社会身份都可以与之结合在一起。没有其他的符号形式似乎与这句话相矛盾：没有希斯克利夫和凯茜的插图显现。这部小说可能会将身体及其相关的社会学特性剥离出一个语法空间和时间的片段，但电

影却没有这样做。在米高梅公司和西屋公司的版本中，尽管援引了神话，伴随着台词的闪电、雷鸣和小提琴声都没有出现这样的错位。“我”从一个女演员的口中说出，并出现了一张女性的脸庞，无法将代表希斯克利夫的男人的脸和身体等同起来。在纯文本的表达中匹配的代词和名词由最微小的连接词分隔开，“是”是按他们的身份把指涉物分开，但是在叙事中，当凯茜宣布他们的同义时，希斯克里夫已经离开了呼啸山庄。因此，这句台词的视觉表现掩盖了他们的表征距离。在传统的西方证据模式下——这个词使“肉体”或“假说”被经验证据所证明——这些改编的可视化作为经验证据，驳斥了凯茜的口头假设。因为电影对希斯克里夫和凯茜之间视觉同义的尝试证明了这一点要么是不可信的，要么是怪诞的，许多改编的版本反而都强调了凯茜与她的亲戚的生物学相似之处。路易斯·布努埃尔（Luis Buńuel）的《呼啸山庄》将身体的相似之处延伸到叙事的相似之处，以解构小说的深层叙事。影片的最后一幕，不仅在生物遗传结构上，还是在叙事结构上，强调卡特琳娜（凯茜）与她哥哥罗伯托（亨得利）的相似之处，远远超过了她与亚力翰卓（希斯克利夫）的任何相似性。在呼啸山庄，罗伯托［路易斯·阿塞韦斯·卡斯塔尼达（Luis Aceves Castaneda）饰］抓住一只苍蝇，把它扔进蛛网，当蜘蛛跃入网中以捕食被困住的活猎物时，罗伯托露出了残虐的笑容。约瑟［约瑟夫，弗朗西斯科·雷古埃拉（Francisco Reiguera）饰］在读一篇虚无主义文章，关于死亡最终点、来世的遗忘、恶魔的堕落以及生命的短暂和乏味。我们听到亚力翰卓［豪尔赫·米斯特拉尔（Jorge Mistral）饰］已经来到卡特琳娜（Irasema Dilian 饰）的坟墓。罗伯托扛了一支步枪，走了出去。当亚力翰卓在黑暗中接近墓地时，镜头切换到他身上，伴着理查德·瓦格纳的“特里斯坦和伊索德”（*Tristan and Isolde*）的激情旋律。发现地下室锁上了，他尝试用一根链条打开但没有成功，然后用一根尖的金属杆穿透了挂锁。当他把地下室厚重的双扇门掀回去时，镜头切换到一个身份不明者的手臂瞄准一支步枪。一声枪响，亚力翰卓紧紧地护住胸口。枪放了下来，亚力翰卓走入地下室。镜头切换到了地下室内部，亚力翰卓蹒跚地走向卡特琳娜的棺材。他掀开盖子，盖子掉落发出很大的响声。卡特琳娜穿着白色的婚纱躺在那里，不透明的面纱遮住了她的头和上半身。亚力翰卓跪着，拿起她的手，但是，尸体已经僵硬，他不能拉得更近一些。他放下了僵直的手臂，把目光转向她的脸，慢慢地揭开面纱，亲吻她冰冷

的嘴唇。卡特琳娜的声音在画面外的某个地方回响着，呼唤着亚力翰卓的名字。亚力翰卓从尸体转向了镜头，找寻着那个声音。切换的镜头中，卡特琳娜站在地下室的台阶上，穿着下葬时的嫁衣，微笑着，伸出一只手臂，在向亚力翰卓招手。太突然了——观众突然间跳了起来——卡特琳娜那闪烁的身影被黑衣的罗伯托所取代，同样伸出一只手臂瞄着枪。观众处在对亚力翰卓极度恋尸癖的恐惧中，已忘记了那个神秘的枪手。亚力翰卓跨过卡特琳娜的尸体上向前走去，罗伯托砰的一声关上了地下室的门，"剧终"字样出现在屏幕上并缓缓放大，影片结束。

当卡特琳娜的形象让位给罗伯托的时候，小说中凯瑟琳所说的"我就是希斯克利夫！"变为了电影中卡特琳娜所说的"我就是罗伯托！"这部电影中的显化物质改变了小说中的深层结构，也就是将小说中把凯茜等同于希斯克利夫，置换为将卡特琳娜和罗伯托视为一体。从一开始，布努埃尔已经为我们准备好了卡特琳娜和罗伯托之间的最终等同，一种基于叙述动作的等同，以及视觉相似性和定位的等同。罗伯托一枪将亚力翰卓送到了他渴望的天堂，结束了影片。影片的开场卡特琳娜用枪射杀了一只秃鹰，让它得到"死亡的解脱"。在最后的序列中，当亚力翰卓像秃鹰一般在卡特琳娜的尸体上刨时，在视觉上卡特琳娜与罗伯托（的枪声）是同谋，和她哥哥一样她用同一个姿势站立在同一个地点，召唤着他前往罗伯托处送死。她的尸体和她的灵魂都与罗伯托串通在一起，她的身体，戴着薄纱，就像蛛网里的蜘蛛，之前罗伯托曾向它投食一只活苍蝇。当罗伯托把活的苍蝇扔进蜘蛛网的时候，他用枪也把亚力翰卓投到了卡特琳娜的纱网中。因此她的身体穿着嫁衣成为诱惑的致命陷阱，她的灵魂与罗伯托的身体合二为一，拉扯着亚力翰卓。

麦克法兰很乐意承认叙事学家最基本的任务中的"不可避免的主观性"：就是选择什么才是叙事主要的基本功能（115）。然而，消除主观性的可能性并不大。这种情况令人担忧：这意味着，这一消除将为改编提供更清晰的理解。下一种模型基于读者反应理论，将关注和讨论这种改编中的读者主观性。

改编的分解（或重构）概念

改编的分解（或重构）概念在《呼啸山庄》中的缩影体现在希斯克利夫幻想着他自己的尸体能埋在凯茜旁边，在地下一同化为尘土融合在一起。这里不

需要一个盘旋的灵魂或者投过来一个声音注入改编中，因为无机物（死物）在地下终会化为有机的生命。在改编的分解（或重构）概念下，小说和电影载在阅读的“地下”层面上成为一种分解的复合材料，通常会让人困惑什么是小说？什么是电影？“当林顿找到我们时”，希斯克利夫异常欣喜：“他根本分不清谁是谁!”（288）改编就是文本材料（或文本的分解）和电影符号在观众的意识中与其他文化叙事结合在一起。

基思·科恩（Keith Cohen）坚持认为：“改编必须颠覆原著，履行覆盖和昭示原文这一双重的、矛盾的职能……重新分配原文的形成材料……将它们打乱。（255）”这种解构性的建议提出了一种类型的分解合并：解构主义类型。安伯托·艾柯在他对崇拜对象的讨论中提出了另一个建议：“为了将作品转变为一个令人狂热的对象，人们必须能够打破它，分解它，这样人们才能记住它的一部分，不要考虑它们与整体的原始关系。”典型的小说改编，经常把小说的部分内容从小说中分离出来，并把它们作为整体来表现，而无视原小说的整体，从而将高雅文化作为“崇拜”对象。电影制片人对小说中某一部分的反应可能会扭曲或推翻整个小说的改编。例如，读者对某一特定角色的喜爱或认同可能会导致她或他在改编中仅保留这个人物的某些方面。J. 希利斯·米勒（J. Hills Miller）写道：“每个人（《呼啸山庄》的评论家）都在小说中选取了一个元素并将其外推到全部的解释中。（50）”改编电影的人也做了同样的事：潜台词可能成为阅读的主要内容，而牺牲了整体的利益。

因此，所谓“不忠”的改编行为，是在一种改编的分解（或重构）的概念下操作的。他们被认为是不忠的，因为批评家只用一种方式阅读，即从小说到电影，他们发现这部电影已经做出了改变。但是，如果一个人采用双向阅读——从小说到电影，再从电影返回到小说——人们常常会发现许多所谓的不忠实都在文本中清晰地呈现出来。有些人显然完全背离了小说，利用改编来实现小说人物的令人遗憾的期望和心愿。1966 年孟买的改编版《献出你的心，接受痛苦》（Dil Diya Dard Liya），就让希斯克利夫（尚卡尔 Shankar）及时回来，阻止了凯茜［鲁帕（Roopa）］与埃德加［马拉（Mala）］的婚姻。甚至是布努埃尔，以其超现实的冲击价值和对中规中矩的读者的巧妙背叛而著称，最初的结局实现了希斯克利夫在小说中表达的愿望。当勃朗特的希斯克利夫怀里抱着不省人事的凯茜，准备面对埃德加，他感叹道：“如果他就这样拿枪崩了

我，我会带着唇上的祝福死去。”(162) 布努埃尔的结局解除了希斯克利夫 18 年来的痛苦折磨，在凯茜死后让他的身体和灵魂和她的立即结合在一起。它也满足了其他角色的愿望：让在小说中原本沮丧的情节——亨德利试图射杀希斯克利夫成功了，并且实现了常常被忽略的伊莎贝拉对希斯克利夫的痛骂：“如果我是你，我就直挺挺地躺在她的坟上，像条忠实的狗一样地死去。”(176) 通过这种方式，在读者认同上人物欲望的碎片超越并取代了叙述者和作者的权威。

改编的化身概念

改编的化身概念，就像精神概念一样，如果不是说教式的，在改编的修辞学中其实是一个熟悉的概念。基于基督教神学的“道成肉身”，其中“道”只是包含在一个更全面表述中的部分表达，它需要化身来实现。它使改编成为一个化身过程，符号从抽象到不那么抽象的过程。这些文字仅仅暗示着视觉、听觉、触觉、味觉和嗅觉，让读者渴望它们的符号化身，让他们更直接地接触到这些现象的体验。安东尼·伯吉斯 (Anthony Burgess) 指出：“每一部畅销小说都要变成一部电影，假设书本身就会激起读者对真正实现化身的兴趣——那么，言语的影子就变成了光，而道成肉身。”(15)[7]

在 20 世纪，一种化身、物化和现实化的修辞渗透到改编评论中。1922 年《名利场》的制片人说：“那些酷爱书籍的人……看到如此虔诚地使这些人物复活，将会很满意（“名利场”59）。”谢尔盖·爱森斯坦 (Sergei Eisenstein) 在 20 世纪 40 年代写道：“对于文学来说，电影是一种严格措辞的扩张，它将诗歌和散文用于一个新的领域，所需的影像直接在视听上实现 (182)。”莱斯特·D. 弗里德曼 (Lester D. Friedman) 于 1981 年发表了一篇关于詹姆斯·惠尔 (James Whale) 的文章，他的电影改编自玛丽·雪莱的小说《弗兰肯斯坦》：“正如这部电影的分析所表明的那样，惠尔以玛丽·雪莱同样的视角处理弗兰肯斯坦的故事，如果玛丽·雪莱创造了‘道’，詹姆斯·惠尔把它化成了肉身。”

化身概念不同于精神的概念，它不是将小说设定为一个超验所指，而是作为超验能指，电影必须在其上附加适当的能指。改编的化身概念表明小说的符号作为超验能指，游荡的鬼魂既不在超自然模式下超验所指的天堂，也不在腹

语者模式下的空洞能指的死尸上。在改编的语境中，超验能指寻求的不是一个所指，而是另一个能使其化身的能指。这种模式增强了抽象形式的抽象化，强调了较抽象形式的具体化，并在电影符号使其具体化的过程中，对小说符号伴随而来的感性的非物质化进行了影响。米高梅公司的《呼啸山庄》开场的镜头笼罩着厚重的白色字幕，隐隐约约可见洛克伍德（Lockwood）模糊的身影，他在风暴中奋力挣扎着："在英国贫瘠的约克郡荒原上，一百多年以前，矗立着一幢阴郁荒凉的房子，四处杂草丛生。只有在暴风雨中迷失的陌生人才敢敲呼啸山庄的门。"白色的文字挡住了观众的视线，使他们迫不及待地想要去除这些文字，渴望看到没有字幕遮挡的电影。随着字幕的消失，化身出现了，"陌生人"字样被一个陌生人的镜头取而代之，"呼啸山庄"一词消失在呼啸山庄的电影场景中。

作为改编的心理概念和腹语者概念，它代表了同一枚硬币的两面，同样，基因概念和化身概念也是如此。具体化的鬼魂也比灵魂概念中无形的鬼魂更可怕。在灵魂的概念下，读者急切地寻求作者的精神。然而，在化身的概念下，他们害怕并抵制它。许多读者渴望可以真切地看到、听到、触摸到一部小说的人物和场景出现在改编的电影中。正如电影历史学家吉姆·希特（Jim Hitt）所言："我们渴望看到珍爱的小说或短篇故事变为现实，看到空灵缥缈的事物变得坚实、可触碰。"(2) 另一些人，比如查尔斯·兰姆（Charles Lamb），则对这种表现感到恐惧。对19世纪早期文学的戏剧改编，兰姆惊呼："永远不要让我如此忘恩负义，以至于忘记了多年前我第一次看到莎士比亚的悲剧所带来的巨大的满足感……它似乎体现并实现了迄今为止一直没有明确的概念。"然而他指出，在化身的过程中，他的损失大于收获。

但是，我们昂贵地付出了一生的代价——为了这种幼稚的快乐，这种不同的感觉。当新鲜事物过去时，我们发现，我们的成本不是实现了一个想法，而是实现了一个美好的愿景。我们放弃了一个梦想，追求一种无法实现的物质。

这对思想的影响多么残酷，使自由观念如此狭隘，被压制到一种束缚的现实中。莎翁笔下的人物，在自然的范围内，在他们的作品中，也有一些东西，他们只能诉诸想象力承认他们是被创造的对象，而不受任何变化和影响。（*Tragedies* 166-167，189）

"道成肉身"也就是将"道"降低到"肉身"的层次。因此，改编常常被

认为是对“道”的亵渎。基督教的文本叙述了几个世纪以来，犹太人渴望得到他们救世主的化身，因为他们的上帝是肉的化身。但是，当他就此化身时，他们会退缩、谴责，最终将他钉死在十字架上。兰姆指责莎士比亚戏剧的画作时写道：“我嫉妒姊妹艺术的结合。让他们分开吧。博伊德尔（Boydell）的莎士比亚对我的莎士比亚有什么伤害（剧院少）？……不是我的，而是每个人的莎士比亚都被束缚在一张真实的朱丽叶的脸上！来张伊莫金的画像！将无限限定！……看看这半面的家伙（Letters 394）。”改编的画作中脸颊圆润、“真实”的朱丽叶，对于兰姆来说有些什么被抹杀掉了。这是语言缺失的一种损失，缺失了原本的无限性和普遍性，而化身的特异性暴露在虚幻和空洞中。

他抗议说，化身减少了语言遮蔽，也就是化身和视觉呈现对“道”的真正威胁。化身揭示了语言的局限性。化身式的改编可能显得太真实，因为它使语言变得不那么真实。正如兰姆所说：“与过去的说法相反，所谓的‘眼见为实’，‘眼见’实际上破坏了信仰。”化身扰乱了语言的半揭示半隐藏的中间状态——也就是兰姆所谓的“我们在阅读中所做的一切美好的妥协，”也就是（比）“实际看到的东西（更重要）”（“悲剧”188，190）。兰姆没有寻求一种可能性，那就是失去对语言的信仰一开始就是错位的。化身对语言的缺乏和空虚的暴露使兰姆和其他人坚信，在看到它的化身之后，不可能回到“道”的幻想中。兰姆记录道：“我承认自己完全无法欣赏哈姆雷特中的著名独白，开场的‘生存或者死亡’，或者是说它是好、是坏，或是冷漠，已由众多慷慨激昂的男孩和男人们做了各种演绎。”（167—168）一旦人们看到皇帝没穿衣服，就不能使衣服复原。

然而，大多数评论家更倾向于谴责这种现实化，将其视为世俗化的，一种肮脏的、道德上应受谴责的精神堕落和超验意义，以及一种浪漫化的“神圣”的想象，而不是去追寻化身概念对语言的颠覆和批判。

改编的王牌概念

改编的王牌概念关注的是哪种媒介能够更好地表现。尽管它可以选择任何一方，因为大部分的改编批评都倾向于这部小说，而我的讨论强调的是，这部电影声称要在改编中胜过这部小说。正如许多改编批评所做的那样，不是去问：“改编有什么问题？”王牌概念在这一方面问的是：“原著是哪里出了问

题?”就像凯茜在印刷文本中潦草的旁注一样，洛克伍德认为“并不完全合理”(18)。王牌概念测试了小说相比其他文本的表现力，这些文本被认为比起成文史、制造史、精神分析理论和当代政治更具权威性——并且发现它们并不完全合理。

在改编的王牌概念下，当改编电影被认为表征得更好时，小说的符号以所指的名义，即小说“想要”“试着”或者“应该”表征的，失去了表征的权威性。改编的王牌概念将小说的形式从内容中分离出来，并声称自己背叛了另一种：小说的能指对于它的所指是错误的，并且背离了它们自身的所指。

电影的王牌概念其中一种特别常见的形式是由“化身”的概念发展而来的。由于改编寻求实现小说语言所表现的物质文化，其历史研究往往能发现小说错误的表现形式并对它进行“纠正”。雨果·巴林（Hugo Ballin），现已失传的1923年的电影《名利场》（*Vanity Fair*）的导演，在一次采访中说明了这个过程。这次采访的标题“雨果·巴林剪辑‘名利场’，剪掉不合时宜”并非指自己影片的镜头剪辑，而是对小说的编辑：重新编辑小说的视觉表现，以及对物质文化的言语描述的修正。巴林解释说：“图画中的服装比书中描述的更正确……（萨克雷）他的士兵留有胡须（当时）英国军队有一项规定禁止面部任何毛发的生长。这位小说家还描写了在女性面前抽雪茄的男人们，在滑铁卢战役时期，这显然是‘不恰当’的……他谈到了用信封来写信的情况；历史事实是，直到1839年，信封才被使用……在图画中我们努力将所有细节尽可能地符合要求，这是理所当然的（‘雨果·巴林’6：3）。”这些表现对历史的高度忠实，而“不忠于”萨克雷（Thackeray）的画作。在这个过程中，他们调整了小说的符号，而不是化身。巴林表示这样的变化是“理所当然的”，就像文本编辑可能会纠正作者的拼写和标点符号那样。他假设，小说和电影的符号都指向一个权威的外在的所指——本例中是物质历史——这部电影首先必须要准确无误地表达，即使它意味着对小说不忠。对文本的语境高度保真要求对文本本身的不忠实。

是纠正一部小说史料上的不准确，还是修正意识形态上的错误，划分之间的界限是很好的方法。彼得·博格丹诺维奇（Peter Bogdanovich）的影片《黛西·米勒》(Daisy Miller)（1974年）有一场混合的裸体浴。针对这一场景的批评，他辩驳道：“男女共浴是那一时期的真实写照。”麦克法兰敏锐地反驳

说："也许是这个时代的真实写照，但亨利·詹姆斯（Henry James）却不是这样。"（9）隐含在这一历史性虚构细节之后的，是对詹姆斯异性恋式缄默的批评，这种沉默加入的是20世纪60年代后期对维多利亚时代性压抑的看法，而不是对历史物质文化的看法。20世纪对维多利亚时期的小说改编沉迷于矫正维多利亚时期的心理状态，尤其是维多利亚时期的性观念。1974年，博格丹诺维奇对维多利亚时代的小说和小说家发表了更广泛的文化共识，他说："詹姆斯对这个故事《黛西·米勒》的看法和我并没有什么关系，我认为所有这些都是基于某种其他的压抑。"（引述自 In Hitt 50）博格丹诺维奇将他的电影表现为维多利亚时代的压抑，如同在显性表达的形式之下才是詹姆斯"真正"的所感所思。因此，这部小说的改编是为小说的精神分析工作所做的。同样，帕特里夏·罗泽马（Patricia Rozema）的《曼斯菲尔德公园》（*Mansfield Park*）（1999）包含了女权主义者对奴隶制的后殖民主义批评，它对20世纪后期的文学批评进行了改编，而不是改编小说本身。在这些方面，语境中所谓历史"事实"的插入或放大，会被作者的价值观和观点做与历史无关的矫正。

电影改编者以高度正确的历史材料现实主义为基础，引入了一套对小说来说过时的，思想上的"矫正"。尽管这些改编作品追求的是对19世纪物质历史的高度忠诚，但他们还是强烈地，意见不一地排斥维多利亚时代的心理、伦理和政治。当电影制作人在历史正确的背景下设置现代政治正确的观点时，其作用是授权现代意识形态作为历史真实性的。

结　论

很明显，要排除这样一种观点，即小说和电影之间的某种联系在理论上是不正确的，作为一种天真的大众幻想，与过时的符号学理论类似，因此不值得严肃的学术关注，这种观点在很大程度上是没有理解文学与电影在改编过程中的相互作用。事实上，正是由于改编的实践与批评所产生的异端，我们才对文学和电影的相互关系有了很大的了解。也许，随着时间的推移，有关改编和改编批评的异端可能会对主流理论提出挑战，以至于这些理论本身也会受到重新审视。

（林文娟　译）

注　释

1.“因为不可能从肉体中提取出真正构成它的品质——颜色、附加物，等等——不能把它分解为一个空洞的提取物，换句话说，就是不能破坏它；这样就不可能把形式从思想中分离，因为思想只存在于形式中（佩特 28)”。“语言，相较于一张纸：思想是正面，声音是反面；一个人不可能切断正面的同时不切断反面；同样地，在语言中，人们既不能将声音从思想中分离，也不能将思想从声音中分离（索绪尔 649)。”

2. 例如，格奥尔格·威廉·弗里德里希·黑格尔在他的《艺术哲学》一书中对形式和内容的讨论，用身体和灵魂作类比；雅克·德里达对原所指的排斥，是基于对化身的基督教理论的排斥。

3. 也可参见贝雅、布卢斯通、瓦格纳，他们引用了更多这样的例子。

4. 小说中凯茜对痴情的伊莎贝拉说：“如果他发现你是个麻烦的人，他就会把你像麻雀蛋一样捏碎。我知道他不会爱上一个林顿家的人，但是他也很可能和你的财产结婚，和继承财产的期望结婚。”

5. 删除户外场景部分由于戏剧化的形式，但它也有助于优先考虑空间。

6. 因为这段视频中已经删除了“呼啸山庄”西屋公司产品和约翰·马斯兰斯基的广告。去年视频授权和销售的总监证实，哥伦比亚广播公司的底片资料中也已删除了商业广告。同样的情况也出现在西屋公司改编的《简·爱》（1952 年 8 月 4 日播出）中，针对的是相似的受众。《简·爱》和《呼啸山庄》的互文性（两者的中心主题是用旧爱换新爱）和共有的文化通货，特别是由帕齐·斯通曼所提出的，似乎证明了自由的合理性。此外，我对西屋公司改编剧的广泛研究揭示出：每一个商业广告都是利用代言模特和女主演之间或者是文本的情节和推销策略之间的相似之处，所以这里我坚持我的观点。

7. 感谢麦克法兰提供这一参考。

参考文献

书籍与文章

Adaptations: *Novel to Film* (online). Urbancinefile, April 2000. Available from World Wide Web at 〈http://www.urbancinefile.com.au/home/view.asp?Article_ID=3463〉.

"Hugo Ballin Edits 'Vanity Fair,' Cutting the Anachronisms." *New York Tribune*, May 6, 1923, 6: 3.

"Vanity Fair". *Bioscope*, January 26, 1922, 59.

Andrew, Dudley. "The Well-Worn Muse: Adaptation in Film History and Theory."

Narrative Strategies: *Original Essays in Film and Prose Fiction*. Ed. Syndy M. Conger and Janice R. Welsch. Macomb: Western Illinois University Press, 1980.

Babbitt, Irving. *The New Laocoön*: *An Essay on the Confusion of the Arts*. Boston: Houghton Mifflin, 1910.

Balázs, Béla. *Theory of Film*: *Character and Growth of a New Art*. Trans. Edith Bone. 1952. Reprint. New York: Dover, 1970.

Barthes, Roland. *Mythologies*. Trans. Annette Lavers. New York: Hill and Wang, 1984.

Battestin, Martin C. "*Tom Jones* on the Telly: Fielding, the BBC, and the Sister Arts". *Eighteenth-Century Fiction* 10.4 (July 1998): 501—505.

Beja, Morris. *Film and Literature*. New York: Longman, 1976.

Bloom, Harold. *Mary Shelley's Frankenstein*. New York: Chelsea House Publishers, 1987.

Bluestone, George. Novels into Film. Berkeley: University of California Press, 1957.

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

Brady, Ben. *Principles of Adaptation for Film and Television*. Austin: University of Texas Press, 1994.

Brontë, Emily. *Wuthering Heights*. Oxford: Oxford University Press, World's Classics, 1995.

Burgess, Anthony. "On the Hopelessness of Turning Good Books into Films". *New York Times*, April 20, 1975, S2: 1.

Cartmell, Deborah, I. Q. Hunter, Heidi Kaye, and Imelda Whelehan, eds. *Pulping Fictions*: *Consuming Culture across the Literature/Media Divide*. London: Pluto Press, 1996.

Cartmell, Deborah, and Imelda Whelehan, eds. *Adaptation*: *From Text to Screen, Screen to Text*. New York: Routledge, 1999.

Chatman, Scymour. *Story and Discourse*: *Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1978.

Cohen, Keith. "Eisenstein's Subversive Adaptation". *The Classic American Novel and the Movies*. Ed. G. Peary and R. Shatzkin. New York: Ungar. 1977. 245—255.

De Saussure, Ferdinand. "The Nature of the Linguistic Sign". *Critical Theory since 1965*. Ed. Hazard Adams and Leroy Searle. Tallahassee: Florida State University Press,

1986. 546—657.

Eco, Umberto. "Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage". *Modern Criticism and Theory: A Reader*. Ed. David Lodge. New York: Longman, 1988.

Eisenstein, Sergei. *Film Form: Essays in Film Theory*. Trans. Jay Leyda. New York: Harcourt, Brace and World, 1949.

Friedman, Lester D. "The Blasted Tree". *The English Novel and the Movies*. Ed. Michael Klein and Gillian Parker. New York: Ungar, 1981. 52—66.

Bloom, Harold. *Mary Shelley's Frankenstein*. New York: Chelsea House. 1987.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. *The Philosophy of Fine Art: Critical Theory since Plato*. Ed. Hazard Adams. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1971. 518—531.

Hitt, Jim. *Words and Shadows: Literature on the Screen*. New York: Citadel, 1992.

Hodge, John. *Trainspotting and the Shallow Grave*. London: Faber and Faber, 1996.

Keyser, Lester J. "A Scrooge for All Seasons." *The English Novel and Movies*. Ed. Michael Klein and Gillian Parker. New York: Ungar, 1981.

Koltnow, Barry. "Kenneth Branagh Picks Up the Pieces in Mary Shelley's Monster Classic." *Buffalo News*, November 5, 1994, 10.

Lamb, Charles. "On the Tragedies of Shakespeare. Considered with Reference to the Fitness for Stage Representation." *The Collected Essays of Charles Lamb*. Intro. Robert Lynd; noted by William MacDonald. New York: Dutton, 1929. 163—196.

Letter to Samuel Rogers, n. d. (December 1833?) *The Letters of Charles Lamb*. Ed. E. V. Lucas. New York: Dutton, 1945. 394.

McFarlane, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon Press, 1996.

Miller, J. Hills. "*Wuthering Heights*: Repetition and the Uncanny". *Fiction and Repetition: Seven English Novels*. Cambridge: Havard University Press, 1982. 42—72.

Naremore, James. *Film Adaptation*. New Brunswick NJ: Rutgers University Press, 2000.

Orr, Christopher. "The Discourse on Adaptation". *Wide Angle* 6.2 (1984): 72—76.

Pater, Walter. "Style." *Appreciations*. London: Macmillan, 1890. 1—36.

Reynolds, Peter, ed, *Novel Images: Literature in Performance*. New York: Routledge, 1993.

Seger, Linda. *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*. New

York: Henry Holt, 1992.

Stam, Robert. "Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation". *Film Adaptation*. Ed. James Naremore. New Brunswick NJ: Rutgers University Press, 2000.

Thompson, Howard. *The New York Guide to Movies on Television*. Chicago: Quadrangle Press, 1970.

Thompson, John O. "Film Adaptation and the Mystery of the Original". *Pulping Fictions: Consuming Culture across the Literature/Media Divide*. Ed. Deborah Cartmell, I. Q. Hunter, Heidi Kaye, and Imelda Whelehan. London: Pluto Press, 1996.

Wagner, Geoffery. *The Novel and the Cinema*. Rutherford NJ: Faeleigh Dickinson University Press, 1975.

影视作品

Dil Diya Dard Liya. Dir. A. R. Kary Productions, Bomway, 1966.

Abismos de Pasion. Dir. Luis Buńuel. Plexus Films, Mexico, 1953.

Emily Brontë's *Wuthering Heights*. Dir. Peter Kosminsky. Paramount, Hollywood, 1992.

Bram Stoker's *Dracula*. Dir. Francis Ford Coppola. Columbia, Culver City, 1992.

Mary Shelley's *Frankenstein*. Dir. Kenneth Branagh. Columbia, Culver City, 1994.

Emily Brontë's *Wuthering Heights*. Dir. David Skynner. LWT and WGBH/Boston, 1998.

William Shakespeare's *Hamlet*. Dir. Kenneth Branagh. Columbia, Culver City, 1996.

William Shakespeare's *Romeo + Juliet*. Dir. Baz Luhrmann. Fox, Los Angeles, 1996.

William Shakespeare's *A Midsummer Night's Dream*. Dir. Michael Hoffmann. Fox, Los Angeles, 1999.

Wuthering Heights. Dir. William Wyler. MGM, Los Angeles, 1939.

Wuthering Heights. Dir. Paul Nickell. Westinghouse Television Theater, CBS, New York, 1950.

8. 电视真人秀寻常中的恐怖

辛西娅·弗利兰
(Cynthia Freeland)

在这篇文章中，我将思考以现实为基础的电视节目，以我称之的“寻常中的恐怖”为特征[1]。我重点讨论20世纪90年代出现的或曾播出过的系列节目，它们是今天游戏竞赛类真人秀节目的前身，比如《幸存者》(*Survivor*)。我想到的有《警察》(*Cops*)、《救援911》(*Rescue* 911)、《当动物袭击时》(*When Animals Attack*)、《全美通缉令》(*America's Most Wanted*)，这些节目将犯罪、意外事故、自然灾害以及其他日常恐怖场景作为娱乐节目来表现[2]。我将探索电视真人秀如何运用各种叙事策略来产生某些影响——包括道德的和审美的。多数这类节目可以推测和培养观众对暴力场面的兴趣。他们似乎通过保持对罪犯的种族主义恐惧、对更多警方干预的需求、对医疗专业知识的信心以及对权威人物（通常是男性）的崇拜，来促成保守目标。他们因此招致了批评，批评者认为是文化产业所产生的意识形态。然而，我认为，这些节目的激增会招致各种各样的反应，包括嘲讽、愤世嫉俗和颠覆性的幽默。当然，这样的反应和令人深思的道德批判之间可能存在差距。即便如此，我还是认为，电视真人秀寻常中的恐怖的流行没有媒体批评人士所宣称的那么令人烦扰。

录像带谋杀案

为了娱乐和赢得高收视率，电视真人秀节目中的恐怖已被格式化，我们似乎已经进入了《录像带谋杀案》(*Video Drome*)的世界，1982年，这部由大卫·柯南伯格(David Cronenberg)执导的科幻/恐怖电影，预见了当今许多电视真人秀节目，的确有他的先见之明。这部电影展示了人类对恐怖场景的嗜

好是如何导致暴力和最终自我毁灭的行为。影片《录像带谋杀案》的情节和一个专门播放谋杀、强奸、折磨和死亡真实场景的电视网络公司有关。在影片中，《电视竞技场》节目被电视公司经理麦克斯·雷恩 Max Renn（詹姆斯·伍兹 James Woods 饰）通过卫星截获，他所属的网络公司专营“从软核色情到硬核暴力的所有影片”[3]。麦克斯为此着迷，同时也开始产生幻觉，他与电台主播妮琪·布兰德 Nicki Brand（狄波拉·哈利 Deborah Harry 饰）一起卷入 SM（虐恋）中。妮琪说她被疼痛所唤醒，她就是为《电视竞技场》节目而生的。和妮琪的交往以及他身上出现的幻觉，同样让麦克斯感到恐惧，他求助于“媒体先知”布莱恩·奥布里维（Brian O'Blivion），这位教授只同意接受电视采访，只通过电视显示器露面——他只出现在“电视上！电视上！”[4]他还念叨一些可怕的语句，比如“电视屏幕已经变成了心灵之眼的视网膜”，“电视就是现实，现实比不上电视。”

电影中最生动、最著名的画面，要数人类的肉体与电视相融合的场景，实现了奥布里维关于“新肉体”诞生的预言。视频光盘颤动着，电视坚硬的表面变得柔软而感性，而麦克斯则拥抱着妮琪，她甘美的嘴唇从电视屏幕中跃出。奥布里维教授解释说：“电视屏幕是大脑物理结构的一部分。”因此，电视屏幕上出现的任何东西，都是那些观看者的原始体验。麦克斯还在他的腹部开发了一个像阴道一样的裂缝，他的视频游戏控制器插入一些磁带便可以操控他与日俱增的暴力倾向。奥布里维最终向麦克斯透露，《电视竞技场》节目的播放让他患病：“我有一个脑瘤，我有幻觉。我相信是幻觉导致了肿瘤，而不是相反。”这个网络公司的传输简直就是癌症：它们导致肿瘤，观看的人开始产生幻觉，发疯，杀死他人或自己。当故事结束时，我们了解到，《电视竞技场》节目是由一个保守派治安团体开发和使用的，用来净化他们国家的“人渣”，这些人会观看这样的节目。最后，麦克斯预见了他会自杀，并在《电视竞技场》直播的时候自尽。

有些人可能会说，《录像带谋杀案》预见了过去 20 年来的各种发展。电视暴力联盟等团体谴责电视暴力的泛滥，坚持认为攻击性行为的媒体影像带来了危险和有害影响。例如，丹尼尔·格伯纳（Daniel Gerbner），宾夕法尼亚大学安嫩伯格学院的前校长，评论说：“电视……呈现出对世界的一致看法……暴力、卑鄙、压抑、危险……还有不真实。电视节目是市场力量肆意妄为的毒副

产物。电视有能力成为一种丰富的文化内涵，但是……今天，它滋生了恐惧和怨恨，夹杂着经济挫败感，这可能导致民主的破坏。”[5]格伯纳教授认为电视暴力是危险的，因为它是冷漠的、公式化的、没有意义的、不合逻辑的“快乐暴力”。他的话听起来很像奥布里维教授，他把视频传输与癌症等同起来。当现实变得“不如电视”，现实已经变得刻薄，除了这些叹息之外，还有另一个可能的结论吗？我想是有的；奥布里维和格伯纳都没有注意到电视真人秀中恐怖影像中相互矛盾的信息和影响。这些节目既让人兴奋又让人窒息，让人恐惧又让人安心，严肃而滑稽，既“真实”又“不真实”，而观众不需要只是被动地消费。

电视真人秀的类别

集中表现寻常中的恐怖的电视真人秀形式多样。最显著的例子莫过于每周定期（有时甚至是晚上）的节目，比如，《创伤：急诊室的生活》（*Trauma: life in the ER*）、《警察》（*Cops*）、《救援 911》（*Rescue* 911）、《代码 3》（*Code* 3）、《紧急呼叫》（*Emergency Call*）和《亲历现场》（*I Witness Video*）。[6]电视恐怖故事在有限的时间里展开，通常突出恐怖的后果，而不是发展情节。电视里寻常中的恐怖，不像电影中的恐怖那样通常是关于怪物和邪恶，而是关于毁灭、伤害、恐惧和哭泣。电影中的恐怖通常使用成熟的情节结构来引起观众对解决问题的兴趣。故事片的长度允许它展示一些精心制作的舞台场景，恐怖缓缓降临，并逐渐发现其后的怪物。但是相对于观众对电影的共鸣反应——共同寻找原因和解决方案，电视里寻常中的恐怖通常要简单得多，它使用非常粗略的叙事手法和阅读来强调效果[7]。尽管这是一种普遍的模式，但电视真人秀的恐怖却呈现出多种形式，恰好可分为两大类。一类是突出自然灾害的节目；另一类则是特写那些受到犯罪或意外事件所影响的人。

在许多方面，我发现自然灾害节目是最糟糕和最令人不安的——这与格伯纳相反，格伯纳谴责了关于人类暴力和犯罪的节目[8]。与基于自然的节目相比，以人为本的节目提供了更多传统的解决方案和更令人宽慰的信息。电视上人类的恐惧通常是由有能力的专业人士处理的，无论是警察还是医生。相比之下，自然灾害是完全不可预测和非理性的；除了应对后果之外，没有任何实际的回应。通常情况下，节目中自然灾害的场景，多由遭遇洪水、火灾或风暴的非专

业人员记录，就像节目《龙卷风：肆虐平原》（*Twister*：*Rage on the plains*）。探索频道的《暴怒的地球》（*Raging planet*）系列中有千年奇观的大火和令人惊愕的血腥场面，不同种类、不同皮肤、不同环境下大大小小的捕食者和猎物血流如注——而且并非所有的血液都是红色。通常，这样的节目会特写那些倒霉的小动物被诸如狮子或是鳄鱼的捕食者吞下的面孔。

福克斯电视网（Fox Network）中此类节目的最强档是《当灾难来袭》（*When Disasters Strike*）和《当动物袭击时》（后演变成一系列专题节目）[9]。之前的节目分为水灾、火灾、暴风等类型。在其中一个节目中，一个男人在拍摄即将到来的风暴，他的妻子尖叫着，让他进屋；一片房顶掉下来砸中了他，相机先是落在地上，然后屏幕变暗。在动物袭击节目中，我们可以看到人类被动物攻击的真实镜头，包括麋鹿、鳄鱼、大象、狮子、蜜蜂、蛇、大猩猩、灰熊、斗牛犬等，凡是你能想到的。这些节目打破了现有的美国电视节目低级趣味的陈规，并引发了极大的争议（尽管他们的收视率一直很高）。"当灾难来袭"的赞助商丰田公司，要求不要再重复这些内容了，而这些节目被全国广播公司（NBC）的高管们猛烈抨击为"重口味电视节目"[10]。

当然，涉及人类恐惧和涉及自然灾害的真人秀可能会以多种方式组合在一起。一些自然灾害节目倾向于人情味，我们通常会看到人类是有复原能力的，强壮的，有能力应对的。当然，并不是这些类别中的每一个节目都类似。为了集中关注电视真人秀的叙事策略，我把自然灾害节目姑且放下，接下来更详细地考察第二种类型的变体，涉及人类的寻常中的恐怖。我将探讨这些节目的叙事是如何构成的，以引出特定的思想与情感？思考这些节目是如何分析他们所讨论的恐怖的。

电视真人秀中人类的恐怖

以人物为核心的电视真人秀节目多种多样，包括警务类节目、医疗类节目和灾难故事。这些节目提供了令人眼花缭乱的多种"现实"变体。他们利用真实的或重现的人类犯罪镜头：一个保姆将她照顾的刚学步的幼童关在厨房橱柜里，虐待她；警察突袭了一个毒品贩子的家；酒吧里的喧闹骚乱；司机酒驾杀人等。事故类节目以《救援911》和学习频道的以《肾上腺素飙升时刻》（*Adrenaline Rush Hour*）为卖点的节目，比如《创伤：急诊室里的生活》为

代表。尽管医疗团队被召集到了车祸、枪击和刺杀现场，这些节目同样结合了真实镜头和紧急事件情景再现。家庭录像记录下此类事故的情况显著增加。“救援911”通常描述儿童的紧急情况：一个男孩的喉咙里刺进了一支牙刷；沉重的工具架打翻了，一个孩子受困于此；在校男生的舌头卡在金属水壶里。医疗类节目对于恐怖的描述标准比警务类节目尺度更大，因此也更令人毛骨悚然——格伯纳再一次忽视了这个事实。曾经的“创伤”节目近距离地展示了某人的断指，摆放在那里等待再植。

将这些节目描述为我所说的从“写实”降为“再现”的连续统一体，是很有帮助的。“写实”或“模仿”节目，像《警察》《亲历现场》，它们全部或多半使用真实的视频片段。《警察》是此类真人秀节目的范例。它完全由警察工作的“真实”录像片段组成。它在每一个短序列的开始和结尾都使用了警察的画外音，但不包括任何主持人的叙述或现场采访，几乎没有提到镜头所包含的内容。《警察》节目朗朗上口的雷鬼风格（reggae style）的主题音乐“坏男孩”（Bad boys），只在节目开始和结束的时候用，而不用于片段中[11]。现实主义也是通过使用手持摄像机、无脚本的对话，以及时不时被警察的无线电设备所打断的随机的声音所构建。《警察》节目中的警官通常会处理一些非常普通的犯罪行为：他们调解家庭争端，或者抓捕一个小窃贼。这个节目偶尔也会变得令人毛骨悚然：在其中的一集（1993年9月3日播出）里，乡村地区的警察接到一个谋杀报案电话，进入一家住宅，发现两具被勒死的尸体。当家人们在屋外恸哭时，镜头播放出令人惊恐的死亡画面，甚至是裸尸。

这些节目的戏剧性结构被隐藏起来，因为节目的主旨是呈现一种粗糙、原始的“即时性”。尽管看似很随机，但它们确实有结构。尽管像《警察》这样的节目实际上是经过高度编辑的，但他们却将节目呈现为一种原生态的、随机的现实片段[12]。《警察》的创作者描述了该节目的三个基本变体：动作序列、抒情序列、“思想”序列[13]。然而，《警察》节目最著名的序列，和那些能够吸引核心观众的序列，可能是模仿动作电影的模式。这里，首先是无聊时分和日常公务，然后是令人兴奋的调停，伴随悬念，最后提供一个简要的解决方案。

相比之下，在医疗写实节目中，主要的模式是情节剧。关注的焦点是专业人士和受害者的强烈情绪，以应对紧急情况和恐怖事件。我们经常目睹孩子们哭着，成人尖叫着，同时汽笛鸣叫着。屏幕上鲜血淋漓，死神在身边徘徊。像

《创伤：急诊室里的生活》这样的节目采用了比《警察》节目要长的片段，有助于对受害者和专业人士更持久的人物刻画。这种叙事结构会在一个医院里追踪某些病人整整一小时，通常展示晚间发生的紧急情况，以及他们的后果和解决方案。此类节目呈现的故事结构更加分明，清晰地划分了开头、中间和结尾。他们也给予了更多的情感解脱。《创伤》节目追踪几个病例直至最终，无外乎两种形式中的一种：出院（快乐的结局），或者是死亡，医生告知家属没有希望（悲伤的结局）。由于该节目一集通常讲述两到三个事故，总的来说整个节目通常会提供各种类型的结局。

另一个种类是情景重现。尽管也采用了现实的方法，节目会启用演员来重现戏剧场景，而亲历者则在镜头前讲述他们的故事，比如《顶级警察》（*Top Cops*）、《全美通缉令》和《公路巡警的真实故事》（*Real Stories of the Highway Patrol*）等。[情景重现也经常并入破案类节目，比如探索频道的《新侦探：案例研究法医科学》（*The New Detectives: Case Studies Forensic Science*）]。在重现中，叙事结构遵循情节剧的形式。人们对悬念、情节、行动和结果的关注较少，而更多的是涉及情感，如怜悯和恐惧。悲伤、哭泣和同情表现得很突出。在一些情景重现的节目中，比如《顶级警察》，很容易区分演员和真实的警察，节目也并没有试图模糊这些区别。这个节目一开始是真实身份的警察讲述和重温他们的成功故事，然后从屏幕采访切换到重现逮捕的戏剧性事件——在这种情况下，真实的人物不可避免地会被更英俊、更年轻的演员塑造成老套的“勇敢的警察”刻板形象。《顶级警察》节目的其中一集（1993年8月27日播出）骇人听闻，一名“好警察”无缘无故追捕一名黑人嫌犯，并进行了残忍的拳打脚踢和辱骂。

这些情景再现节目使用音乐、舞台、表演、灯光、摄像机采访和取景来烘托观众的情绪。他们还采用电视或电影的策略来强化悬念，重点突出迫在眉睫的灾难、参与者的恐惧与悲痛，以及他们最终逃脱和获救之后的宽慰之情。例如，《救援911》其中一集讲述了一场大火烧毁了某人的新家。重现圣诞树着火时，镜头聚焦在一只狗身上，它最先注意火情。和经典的《灵犬莱西》（*Lassie*）风格相同，他开始呜咽，试图警告人类，但家庭成员们却愉快地各忙各的。当我们担心什么时候这个家庭才会注意到房子起火的时候，悬念就开始了。

在重现的过程中，这些节目通常会从伊始或展开阶段把视频技术转变为情绪反应，以此来提示观众出镜接受采访的是亲历灾难的真实人物。人们重述事件时常常哭泣；哪怕是男人，一想到即将失去房子或孩子（当然已经避免），他们也会哭泣。他们的嗓音都变了，然后镜头推进，让观众看到他们的眼泪。

当节目进行到必然的结局时，他们的叙事技巧就会转而使用重现方式。《救援 911》节目中的灾难都有着美满的结局——甚至是奇迹般的结局，仿佛节目中展现的获救前一家人在一起祈祷的场景所预示的那样。这样一来，叙事结构暗示着神明受到他们祈祷的感召并予以化解。这个节目的每个序列都有一个尾声，通常展现一个明朗欢快的场景：一家人团聚在一起玩耍、游泳，在清澈的湖畔享用龙虾野餐、荡秋千，或者在公园里遛狗。在《救援 911》节目中，这些田园诗般阳光的场景与《警察》节目中那些颗粒状噪点的夜间场景是相反的，然而，结局往往传达着同样的信息——这些问题可以由英雄人物或专业人士来处理，因此，像“我们”这样被设定的收视群体（中产阶级，多为白人）是安全有保障的。

《救援 911》是一种现实主义和情景再现的奇异调和。尽管有时这个节目使用的是《顶级警察》节目的形式，在演员和出镜的那些真实的叙述者之间切换，通常情况下《救援 911》节目中紧急事件的亲历者在情景重现的过程中扮演自己（由片尾字幕中的表演教师进行指导）。这些人不仅包括受害者本人及其家属，还包括英勇的救援人员：医生、护士、电话接线员和救护人员。不同的参与者在稍后的时间里接受了采访，谈了当时的感受，然后同样是这些人出现在重现场景中，驾驶救护车，进行手术，哭泣，呼叫 911，或者被推进急诊室。《救援 911》节目中大多数事件都平淡无奇，但也可能会相当恐怖：一名妇女因卡车翻车陷入泥地奄奄一息，一大批人困于洪水泛滥的河流中，一名男子在偏远的建筑工地不慎用一根钉枪射中了自己的心脏。出镜采访穿插在对紧急情况展开的公式化的叙述中，当动作暂停时，用近距离的独白描述和渲染情绪。这些采访有助于戏剧性的效果，因为正如我所说的，他们强调的是强烈的情感，要么悲伤哭泣，要么感激涕零。

《亲历现场》是最有趣和最令人不安的电视真人秀之一。它不符合《警察》的动作模式，也不符合《创伤》和《救援 911》的情节剧式。这更像是讲述自然灾害的普通电视节目，灾难总是随时发生，往往没有得到解决。该节目是根

据观众提交的灾难视频片段制作的，使其成为《美国最滑稽家庭录像》(*America's Funniest Home Videos*) 节目的严肃翻版。就像后者的节目一样，它在早间黄金时间的家庭时段播放。通常内容包括在火灾或洪水期间拍摄的家庭录像，偶尔会有其他的内容，比如飞艇撞毁或施虐的保姆。这个节目将主持人的叙述与提交的视频和亲历者的现场采访结合在一起。该剧最初播放的系列中，有些剧集相当恐怖：节目首映选用了由警车上的摄像机拍摄的片段，记录了一名警官在执行交通拘捕时被射杀的场面。另一个片段则表现了一名男子被洪水卷走赴死的情景。这些可怕的场景引发了如此不良的反应，后来的剧集有所收敛，尽量避免出现明显的死亡场景。但是，即便如此，之后的剧集也相当恐怖，比如主角是施虐保姆的剧集。在这一集里，一对夫妇怀疑保姆伤害了他们的孩子，他们安装了一个秘密摄像机，在他们不在家时拍摄她。他们"成功"了，因为录像拍摄到了一个相当长的片段，其中保姆反复把那个尖叫的婴儿摔打在厨房的地板上。通过重复播放至少三遍这样的简单方法，这种场景的恐怖在表演形式上得到了强化。在波士顿广为人知的路易斯·伍德沃德(Louise Woodward)"换工互惠生"案件审讯之后，这段影片获得了新的共鸣，年轻的英国保姆被指控谋杀她负责照顾的婴儿（后来被法官改判为过失杀人罪）。当然，这个剧集叙述的结局也让观众安心了——保姆被驱逐出境。

电视真人秀的评估方法

电视真人秀节目中带有明显的重口味内容，如《当动物袭击时》《创伤》和《亲历现场》等节目，已经达到了20年前类似《录像带谋杀案》的科幻世界所描述和出现的暴力程度。这些节目把自己作为现实的假定样本，而不是作为审美对象。这说明了什么？许多专业的社会科学家阐述和论证了研究电视暴力的方法[14]。他们的研究结果表明，电视中的暴力使观众麻木不仁，并鼓励更多的暴力循环。暴力电视的社会科学研究促使研究人员对电视暴力在道德层面以及事实层面做出了结论。

例如，格伯纳不仅认为电视真人秀的信息是假的，而且他们是为统治阶级的利益服务的：观看电视暴力反复灌输的是助长法西斯主义的态度。该节目过分强调暴力，并对暴力进行去情境化，这引起了人们的偏执和恐惧，尤其是对下层阶级。格伯纳的研究直接导致了审查制度的努力：他帮助创立了"文化环

境运动”（Cultural Environment Movement）组织（CEM）。这一组织和全国电视暴力联盟，通过1996年电信法案游说立法，要求所有美国生产的电视机在1998年2月前配备“V型芯片”。

虽然对各种表象效果的实证分析可以提供信息，但大多数社会科学暴力研究（如类似的色情研究）忽略了一些关于表象美学的重要问题。我认为这过分强调了观众的被动性而对观众的批判潜力的重视不足[15]。在诺埃尔·卡罗尔（Noël Carroll）1998年出版的《大众艺术哲学》（*A Philosophy of Mass Art*）一书中，也强调了读者阅读大众媒体文本活动的复杂性[16]。卡罗尔认为，在大众艺术的接受和解释方面，观众活动具有重要的意义。同时，人文学者所践行的社会学研究和意识形态批判经常把“大众”作为一种愚蠢的牺牲品；这种看法未免太自视清高，暗示大众需要学者式的解放和启迪。不同种类的大众艺术发挥着若干修辞功能，并不是所有的都令人愉悦——但是，观众不仅仅是这种修辞的被动的牺牲品。卡罗尔对这一有争议且过度使用的意识形态概念的分析，凸显了其核心的两个方面：认识论的一方面（一种意识形态提供了虚假信息）和支配性方面（虚假信息服务于统治阶级或群体的利益）。为了展示特定形式的大众艺术（如真人秀）在这个意义上是意识形态的，这需要将内容分析与不同类型的实证研究结合起来。作为一名认知主义者，卡罗尔认为，我们必须通过假定一系列观众情感及思想上的能力，来探索大众媒体的各种类型是如何发挥作用的。

如果我们把这一点应用到电视真人秀节目中，我们仍然要承认这些节目是有结构的，并且采用了特定的叙事策略以产生特定的效果。电影、电视研究认知法的拥趸者，比如卡罗尔和我认为，人们对电影和电视节目刺激的情感反应取决于是否使用复杂的、认知成熟的、知觉的和情感能力。为了解读暴力电视的表象，观众必须明确表达思想和观点，而不是全部由观看的节目来决定。认知主义策略为意识形态批判提供了一个新的框架，它既承认了文本的结构，也承认了观众的心理能力——包括批判能力。通过观察表象的美学特征，以及观众对他们的认知和情感反应，我们可以认识到，在大多数社会科学研究中，我们所能看到的复杂性超过了所允许的程度[17]。这样的解读将观众的兴趣定位在节目所提供的认知或叙事语境中，但结果可能没有格伯纳等批评家所宣称的某些观点那么直接。

简而言之，从许多关于电视暴力的研究中，我们忽略了表象的构建和呈现方式的细节，以引出特定的解读，此外，我们需要更密切地关注人们如何解读他们所看到的表象。

电视真人秀：特征和功能

之前我曾表明，聚焦于发生在普通人身上的日常恐惧的电视真人秀节目，有着截然不同的结构。剧集的制作往往要通过原始视频片段的仔细剪辑和精心制作的情景重现，情节剧通常还要包括选用事后的出镜采访。戏剧性的节目涉及更多的情节发展，尽管选择范围非常狭窄（圆满的或是不幸的结局）。

不同类型的真人秀节目共同具有特定的目标和效果，一个明显的、共有的功能就是提供娱乐。就像经典的恐怖片、推理剧和情节剧一样，真人秀也会让人感到害怕、紧张不安和情绪化。但是，这些节目通常缺乏相关小说类型的深层结构，因为它们的“情节”过于简单化、公式化和单薄。

情节夸张的节目无法维持一种深层次的悲剧感，因为即使是在更为复杂的故事中，我们对受害者也知之甚少。这些典型的人物不仅是生活平淡无奇的普通人，不像古代悲剧英雄那样引人注目，而且他们并不能造成任何悲剧性的毁灭。由此产生的共鸣，即使是在采用情节剧的电视剧中，也是非常勉强和肤浅的。

另一方面，对于那些基于场景似乎胜于基于人物的节目，恐惧常常扩散开来：“重口味电视节目”在大多数真人秀节目中并没有出现。相反，这些节目提供了一种非常安全的偷窥狂的刺激，因为它们通常被巧妙地包装成纯净版。危难之际替人物而担忧，和庆幸灾难没有发生在观众身上的宽慰之情相伴而生。即使在最坏的情况下也会接受不可避免的结果——就像在《创伤》节目中死去的人们一样，我们知道医生已经尽了最大的努力。

许多人物类的电视真人秀节目所共有的第二个相关的结构特征是：他们提供一种宽慰的结局。节目中演示的恐怖通常被否定或降级，因为可以由能干的专业人员或平凡的英雄来处理，甚至包括儿童——那些记得拨打 911 的人。这些节目传达了这样一个信息：这个国家一切都很好，他们展示令人恐惧的画面恰恰是为了祈求平安。电视真人秀节目通常支持核心家庭以及传统法律、刑事司法、宗教和医学的力量。他们沉浸在恐怖的画面中，几分钟后，又奉上一个

解释和甜蜜、快乐的结局。暗地里虐待婴儿的保姆被悄悄拍摄下来遭到逮捕；用钉枪把钉子刺进心脏的人，被医疗团队救了过来；负责报道考艾岛飓风的广播员通过无线电宣布结婚，给了每个人一个灾后庆祝的理由；“顶级警察”逮捕了杀害警察的毒贩，等等。

普通的恐怖节目中的这种毫无新意的宽慰结局暗示我，这些节目实际上并没有培养格伯纳担心的作为法西斯主义诱因的那种偏执狂。当然，把它们称为意识形态仍然是合理的，因为它们提供了维持社会阶级等级现状的虚假信息[18]。尽管关于家庭暴力的国家统计数据很差，但婚姻还是被救赎的；尽管我们国家医疗保健服务非常不公平，但我们还是歌颂应急小组的；尽管警察存在着臭名昭著的种族歧视，但我们发现，那些可怕而暴力的“渣滓”，实际上总是呈现为黑人的那些罪犯（在情景重现中）。

这类节目的第三个结构特征是它们代表和捍卫了传统宗教和中产阶级的价值观。《警察》认为，警察处理的罪犯都是社会底层的卑贱的酗酒者和吸毒者，他们显然应该被关起来——也会被关起来[19]。《救援911》节目蓬勃发展，但同时也缓解了中产阶级的担忧：你能保证你的保姆不会虐待你的孩子吗？你的孩子不会不小心用牙刷刺破他的喉咙？强奸犯不会闯入你的浴室？或者圣诞树着火不会连带烧毁你的新房子？首先，你可以试着祈祷：在节目的论述中，场景表现为：在孩子父亲祈祷之后，手术团队奇迹般地挽救了脑损伤的孩子，之后这个孩子和家人一起去了教堂。在这些节目中，邪恶的保姆被定罪并被驱逐出境，受伤的孩子被拯救，强奸犯被抓，房子得以重建。这些节目提示你如何掌控你的生活以避免伤害。最重要的是，这些节目看多了，如果你的孩子喉咙被一把牙刷卡住，你就会知道该做什么——然后你也可能会在《救援911》节目上露面。

通过这种忧虑和毫无新意的宽慰结局相结合，电视真人秀节目阻碍了人们理解犯罪背后的社会状况和真正的社会变革努力。但是，我认为，也应该谴责那些表现暴力行为的电视节目的研究和运动。终结电视暴力不会终结虐待儿童、贫困、文盲和种族主义[20]。寻常的恐怖掩盖了关于当前社会分工如何产生暴力氛围的真相：种族歧视；教育、医疗保健、社会和经济地位和政治权力的不平等；失业；城市的衰败和迁徙；吸毒；以及枪支法。为什么在《警察》节目中从来没有白领犯罪？为什么女性要避免淋浴或避开强奸犯，而不是男性必

须改变他们对性暴力的态度？为什么警察必须介入并解决家庭暴力问题，而不是社会态度的改变，以阻止男性不再殴打女性，并在这种情况下为女性提供可行的选择？

电视真人秀节目共有的第四个结构特征是：它们延续了父权社会和传统核心家庭的价值观。在《警察》节目剧集中，频繁表现家庭暴力事件。《警察》节目的"一集"在商业广告之间播放，时间最多7分钟。每一集必须在这段时间内解决。在其中一集中，警察带走了违法的人，告诉他的妻子或伴侣最好还是离开去别处。在另一集里，一名警察告诉这对夫妇，他们需要学习如何更好地沟通。妻子责怪警察没对她放下架子，他们之间的问题远比他所意识到的更为严重，我听说后感到很惊讶。然而，在节目的叙事逻辑中警察是"正确的"，而那个女人是"错误的"。在节目的最后，女人的丈夫拥抱着她，说爱她，同时拥抱着孩子们，他们旁观了整个过程，一直哭着，非常难过。当一群男性警察设下圈套抓捕一名妓女时，她被表现为道德败坏的，而男人则是纯粹的大英雄。而嫖客们则完全被忽略了，通常只是屏幕上模糊的面孔。在这个节目中，很少有女警察出现。

展现普通人的努力——几乎清一色都是男人——他们从淹没的木筏中营救孩子，把失事的汽车掀过来解救乘客，等等，他们都是以"英雄"的形象出现。这在电视真人秀节目中也很常见，尤其是《救援911》《公路巡警的真实故事》和《代码3》中。他们使用工具的熟练技巧或纯粹的体力成了主流。这些人出现在《啊，呸，我不是英雄》（*Aw shucks*，*I ain't no hero*）类型的访谈节目，伴随着感伤的音乐。这里的意识形态信息就是彰显父权制/权威的力量：男人是坚强的，善良的，这些父亲是最称职的一家之主，一旦警察介入并做出适当的男性行为表率，问题就会迎刃而解——这是一种错误的、危险的还原信息。

看看这些节目的主持人，就会支持我对这些节目性别信息的观点。我提到的电视真人秀中，无一例外都没有女主持人。此外，每个男主持人都是超级英雄：《救援911》有《星际迷航》的科克船长（Captain Kirk）［威廉·夏特纳（William Shatner）］，《代码3》有巴克·罗杰斯（Buck Rogers）［吉尔·杰拉德（Gil Gerard）］，《当动物袭击时》有私家侦探罗伯特·斯宾塞（PI Robert Spenser）［罗伯特·乌立希（Robert Urich）］，以及《未解之谜》（*Unsolved*

Mysteries）有艾略特·内斯（Elliott Ness）［罗伯特·斯塔克（Robert Stack）］。当然，重要的是，这些人都是在我们的文化神话中对英雄主义、好警察、富有冒险精神的船长以及诚实的侦探所认同的形象。这就像找人在电视兜售产品中扮演医生，比如泰诺（Tylenol 药品）；他们的屏幕表现提供了一种虚假的专业知识和权威的氛围。出现在灾难节目中熟悉的偶像，有助于强化这样一种信息：毕竟，英雄主义是依然存在的。

到目前为止，我已描述了在犯罪或紧急情景中突显寻常中的恐怖的电视真人秀节目的四种基本结构特征。这样的节目运用基本叙事结构的变化来娱乐、安抚、维护现存的社会阶级结构和强化父权制的价值观。我认为这类节目在内容上的另一个特征更加复杂，而且受欢迎程度很有可能像新一代"幸存者"类型的真人秀节目一样。这是让普通人出名的 15 分钟。各种各样的电视真人秀模糊了现实与表演之间的界限，使普通人也能成为电视中令人关注的主角。（在情景重现中，可能一个比你长得漂亮得多的人来扮演你！）

具有讽刺意味的是，当电视真人秀中所表现的世界越来越多地拥有日常生活的普通特征时，真实的并不是它本身"直接"和当下体验的（此处做了删节）。相反，它是以一种间接的，或者以一种比它本身为媒介更好的方式来体验的。要目睹一场龙卷风或证实虐童事实，你必须通过摄像机记录下这段经历。我们甚至体验过充当媒介的真实的灾难。这经常被一些恐怖事件的幸存者所评论，比如俄克拉荷马城爆炸案，他们把这个场景描述为"像灾难片一样"。（当然，这句话也经常用在世贸中心恐怖袭击后。）本田讴歌（Acura）汽车的广告将这种态度发挥到了极致。这款车"让你过着电影般的生活""你拥有前排座位"，你"选择你自己的音乐"！

电视真人秀的批判性解读

在描述电视真人秀节目内容的具体特征时，可能我对真人秀节目的评价是相当负面的；也许我也很像（真实的）格伯纳或（虚构的）奥布里维那样的媒体评论家。但在这一节中，我想从内容特征更多地转向观众共鸣，这表明实际上有很多方法来设想观众对电视真人秀节目的批判性解读。格伯纳，和《录像带谋杀案》中的布莱恩·奥布里维一样，认为我们对这种恐怖熟视无睹会煽动暴力，增加偏执。我不确定这种观点是否认可这些节目的叙述方式。相反，我

描述了一种缓冲作用或单一化效果。当然，这似乎也表明了某种麻木不仁。让我们进一步地思考这个问题。

我想说，这里考虑的各种电视节目创造了一种后现代的逆转；尽管电视可能已经获得了某种高于现实的地位，但与此同时，虽然场面壮观，它呈现的似乎是冷漠的现实，愚蠢、公式化、毫无趣味。如果电视上的暴力事件和暴力场面是对现实平淡的、不真实的体验，那么这可能是因为人们实际上在寻求一种更丰富、更有意义的对暴力和邪恶的叙事方式——比如说，一个更像是亚里士多德（Aristotle）在诗学中描述的古典悲剧的典范。如果是在一个有意义的情节中追求真正的道德寓意，那么屏幕上血腥的描述也许就不那么邪恶了。人们在小说中找到了更多的深度和意义，也就不足为奇了，甚至是关于时事的小说，因为它创建了更多可理解的叙事。当电视叙事变得不易理解、被简化、被单一化，服从于无情的、商业的视觉刺激时，称为罪恶的恐怖的意义也就丧失了。将海湾战争的“真实”影像与《虎胆龙威》（*Die Hard*）、《终结者 2》（*Terminator II*）或《真实的谎言》（*True Lies*）中“虚构的”影像相比较，或是阿富汗战争与《拯救大兵瑞恩》（*Saving Private Ryan*）和《黑鹰降落》（*Black Hawk Down*）相比，哪一个更真实、更有力量是显而易见的——肯定是那些具有更标准的英雄和恶棍形象，有着成熟的叙事，对情感共鸣有更清晰的线索。

许多媒体评论家嘲笑观众在第二次世界大战或大屠杀之类的虚构故事中寻求“意义”，非常欣赏《拯救大兵瑞恩》和斯皮尔伯格（Spielberg）的《辛德勒的名单》（*Schindler's List*）等影片。但是，格伯纳这样的批评家不可能两面讨好。依照这种逻辑，大众陷入了一种不可避免的两难境地，只会对他们的能力不屑一顾。如果他们转向虚构的场面，他们就是在逃避现实；反之，如果他们观看真实的场景，他们就是偷窥者。也许，想要一个描述善恶分明的更深层的叙事，并不应受到鄙视。

另一个原因是，对电视真人秀批判性的解读将更多的潜力归咎为受众，是因为电视上寻常中的恐怖自身已经变得如此重复和单调，以至于人们可能真的只是从一种具有讽刺意味的、参与性的、幽默的、恶搞的角度来欣赏它[21]。危险的成瘾或癌症，在影片《录像带谋杀案》中造成了麦克斯·雷恩的杀人和自杀；如果是这样的话，这也意味着观众对电视真人秀的反应并不全部都是如

此。这些节目是公式化的，肤浅的，是的，它们确实传达了令人不安的信息。然而，显而易见的是他们试图加大色情的力度，来使节目变得有趣。这些冗余的影像，它们的易获取性，以及熟悉的包装，都包含了一种幽默、讽刺和自我恶搞的内在可能性。

最显著的是，电视真人秀节目中观众体验到的幽默是通过讽刺和恶搞来呈现的。灾难片《空前绝后满天飞》（*Airplane*）让莱斯利·尼尔森（Leslie Nielson）小成本的恶搞喜剧类灾难片得以兴起，所以也出现了一些精彩的恶搞电视真人秀。最近的电影《大逃杀生还者》（*Series 7: The Contenders*）将这一套路发挥到了极致，上演了一场所谓的电视竞赛类真人秀节目，为了获胜要求参赛者互相谋杀[22]。电视上已有大量恶搞真人秀，比如冠之以《警察闻风丧胆追笨贼》（*World's Dumbest Criminals in Scariest Police Chases*）名称的节目。另一个节目《当汽车来袭》（*When Cars Attack*），是我看过的最搞笑的节目之一。该节目使用了一种超然又不安的叙述风格，描述了汽车失控横冲直撞的异常场面。它非常巧妙地展示了各种车辆恣意行驶的场景，为了躲避抓捕四处乱转，然而还是被机敏的警察逮住。

事实上，许多电视真人秀节目已经达到了自我恶搞的目的。对观众居高临下，认为他们根本不知道有多少粗制滥造的、怪异的节目打着电视真人秀的旗号泛滥，这简直令人难以置信。真人秀节目可以通过它交错的自我指涉来证明自己的趣味性。有时节目要求观众具有对这一节目类型本身先进的知识和理解力。“救援911”开播周年特辑中显示，据说有超过100人的生命是在之前节目观众的帮助下获救的。《全美通缉令》有自己的电视电影，其中演员们扮演了一个电视节目中的“真实”家庭。在一个重要但形而上意义上令人不解的场面，电视演员们居然在收看由他们自己在“全美通缉令”的电视剧集中所扮演的“真实”家庭。在许多地方层面，真人秀也可以同样有滑稽的一面，甚至是恐怖的一面。在休斯敦的一份报纸上，约翰·梅克格（John Makeig）报道说，一名演员由于在当地电视节目“阻止犯罪”中扮演了八年半的恶棍，被逮捕了4次。“携带警方的身份证明可以轻易获释，但这并不能避免被警官拿枪指着的情况发生。”（29A）

一些电视真人秀的例子大大简化了这类节目的基本类型，以至于它们成了自我恶搞。《代码3》节目其中的一集突出了三个灾难场景。在我看来，三个

场景都是写实的：它们不是情景再现，而是使用了真实的素材。第一个场景以冷幽默为特点，凤凰城一场突如其来的洪水中，一名老人和一名妇女获救。在画外音的叙述中，这个男人直截了当地说："当他们把我带到陆地上时，我首先想到的是感谢上帝，我终于离开了那里。我根本没想'现在他们怎么才能把我的妻子救出来，因为她不会游泳'。"第二个片段是海豚获救的场景，延续了小鹿斑比（Bambi）的甜美风格。这涉及一些巧妙的过渡叙述，同时配上了这样的台词："不仅仅是人类的生命需要救助。"在这些轻松愉快的片段之后，没有任何预兆，第三段突然转而展现墨西哥瓜达拉哈拉天然气爆炸发生后的惨状。节目里到处是灾难的场景，人们被困在废墟中的镜头，还有一个对幸存者的采访（译制的），一个男人从碎石瓦砾中获救，含泪说感谢上帝让他重生。此外，这个节目还通过煽情的广告词和肤浅的内容来削弱恐怖。最后，吉尔·杰拉德（Gil Gerard）慢吞吞地念着愚蠢的评论："这场灾难造成了3亿美元的财产损失。但是，人类的生命是无价的。每一个生命都是宝贵的。下周再见…"像这样的节目根本不需要任何恶搞！[23]

一档同样空洞的节目《紧急呼叫》，以一种仪式化的、公式化的方式，将这种类型的元素简化，最终以一种怪异的讽刺画的形式结束。不像英俊的罗伯特·斯塔克（Robert Stack）、"科克船长"或"巴克·罗杰斯"这样肌肉发达的男性主持人，这个节目的主角是一个我们闻所未闻的、身材矮胖的男人，带着非常浓厚的不自然的广播腔。这个节目在每个片段前都使用了警笛、心跳等音效和其他手法，如闪烁的统计数字来大肆宣传炒作。但所有这些手法的运用似乎都是随机进入的，没有起到任何作用。与其他真人秀节目不同的是，这个节目经常在没有提供结局的情况下将镜头从灾难现场剪掉。有一集从车祸片段开始。首先，发生了一起事故，父母因没有系安全带而受伤，但孩子们被扣在汽车座椅上，都很安全。与之对比的场景则展现了另一场事故，由于没有系安全带，孩子们受伤了。故事的寓意很清楚，但叙述者却以严肃的口吻强调了这一事实。在接下来的场景中，我们看到了救护人员的感人场景，他们脸上带着泪水，在整理一起小事故中受害者的鞋子。小男孩被抬到担架上，上了救护车。车开走了。然后解说员严肃地说："（与死神的）比赛开始了。医生们已准备就绪尽力挽救这个4岁大的孩子……为他争取5岁的机会"但是这时插入了商业广告，就是这样！这个4岁的车祸受害者到底是死是活？谁知道呢？谁在

乎呢？广告过后，我们又处于一个新的灾难场景，费城大街上持刀伤人案。这意味着那些所谓美满的结局只是一种点缀罢了。

观众是如何解读电视真人秀节目的？我见过许多人，他们承认自己迷上了“高速公路巡警的真实故事”，但他们每次都说，之所以着迷，是因为它太拙劣了。糟糕的摄影、差劲的表演和夸张的剧情，实在太滑稽了，没人会把它当回事儿。难怪这个节目非常符合《周六夜现场》（*Saturday Night Live*）的恶搞套路（在1993年和1998年都曾恶搞过）[24]。这让我感到节目和观众之间有一种默契或相互的理解。每个人都认识到了这种节目类型公式化及平淡无奇的本质，我们都以一种颠覆性的、具有讽刺意味的精神参与观看了这种恶搞。

尾声：谈谈联网

值得提及的第三种也是最后一种现象，涉及重要的媒体发展，《录像带谋杀案》中的奥布里维教授并未预测到这一点。它支持了我对电视真人秀批判性回应可能性的假设。当然，我在这里指的是互联网。这一媒介为许多普通人表达自己观点提供了途径，并成为全球现实新媒体版本的参与者，而格伯纳等专家也没有讨论过这一问题。许多普通人就可以创造自制的互联网站点，并不需要高收入、高学历，甚至是计算机编码技术。“网络日志”或“博客”正在激增，使人们能够就任何主题表达自己的观点，有时会吸引成千上万的点击[25]。众多的粉丝网站和聊天室使粉丝和明星之间有了更广泛的参与和互动（就像网站 www. williamshatner. com 上一样）。人们在这些网站上表达的观点种类多样，而且不屈从于特定公司的利诱，即使这些网站本身是商业性质的。网站从复杂的、精心设计的，到充满魅力的非专业网站，风格各异。无论是普通的讨论话题抑或是完善的批判性评估，都可以在此找到途径；从无知的热情到粗俗的嘲弄，都可以在此发表观点。

互联网为民主参与和自我表达（或自我诱惑）开辟了空间，不同于之前的广播、电视、电影作品等商业媒介（更不用说专业期刊论文了）。网络世界——它的本质是即时的、短暂的、灵活的——允许快速和多重的持续对话，以及高水平的、复杂的互动和交流。因此，通过观众的参与、批评和恶搞，我认为网络可以促进观众批判性回应的潜力。在网上搜索观众对电视真人秀的反应，很快就会进入一个区域，在这个区域里，有众多的粉丝网站，可以看到很

多批判性回应。

例如，我在一所大学的校园网站发现了一篇优秀的文章，对福克斯电视台的《当动物袭击时II》进行了尖锐的批评，并发表了学生的电视评论。这篇文章巧妙地命名为《当现实攻击时》，它清楚地表明，一个普通的观众都可以绕过色情内容[26]，认识到电视台所提供的类似《当动物袭击时》等一系列热门节目背后的经济利益。更有趣、更常见的是恶搞粉丝网站——例如，“大鳍”（Big Fins），它使用Flash技术在屏幕上展示大量的短视频，通常是滑稽的恶搞，比如《幸存者4：感染科》（*Survivor* 4：*Infection Ward*）和《猪杀手》（*Pig Killer*）[27]。

电视真人秀寻常中的恐怖是一种普遍存在的现象，令人不安，足以引入哲学思考的范畴。在真人秀节目中，寻常中的恐怖的主要特征亟待评估：恐怖的平淡无奇、无情节、场面的前景化，以及现实与表象之间的混淆。我在本文中曾提及一些媒体批评家的观点，与他们不同的是，无论是真实的还是虚构的，我本人的评估发现在真人秀中一个具有双重影响的、矛盾的领域，一部分相当保守，而另一部分则认识到了观众具有的虚无主义、怀疑主义，以及产生颠覆性解读，甚至是道德批判的愤世嫉俗的能力。

（林文娟　译）

注　释

1. 我的文章以《警察》（1989年首播）为范例。我不讨论新一代的节目，如《真实世界》（*Real World*）、《幸存者》（*Survivor*）和《老大哥》（*Big Brother*）。也可参考类似“Reality 2”的网站。感谢迪卡·霍奇（Deckard Hodge）和玛丽－劳尔·瑞恩（Marie-Laure Ryan）阅读了这篇文章的初稿，提出了许多改进意见，并提供了其他参考资料。

2. 电视真人秀链接（http://www.realitylinks.com），逐一列出了美国几十个类似的节目，更不用说在世界范围内了。也不包括像《日界线》（*Dateline*）和《硬拷贝》（*Hard Copy*）这样的“新闻杂志”节目。其他可以被算作真人秀节目的，包括《美国最滑稽的家庭录像》（90%的幽默都是残忍的，比如，有人从圆木上滚落下来或者掉进泥坑里）。电视真人秀的简史，参见罗恩（Rowen）的著作。罗恩将这一流派的起源追溯至1948年的“真实的镜头”（Candid Camera），甚至在“现实广播”之前：“艾伦·芬特（Allen Funt）最初录制并播送了军队电台士兵们的抱怨，并在1947年将他的创意用于广播电台的坦率的麦克

风（*Candid Microphone*）"。

3. 电影首先介绍说是来自国外某个地方的节目，然后又说明他们是来自匹兹堡——对导演乔治·罗梅罗（George Romero）来说这可能是一种狡猾的暗示，他拍摄了《活死人之夜》以及续集。

4. 事实上，我们后来得知他早已死了，这些录像带是由他女儿比安卡·奥布里维（Bianca O'Blivion）从一个大型图书馆不断更新并传播的。

5. 参见斯托赛尔（Stossel）著作 86－104 页：我的参考资料是在线版本。

6. 其他的例子包括《年鉴》（*Yearbook*）、《裁决》（*Verdict*）、《真探》（*True Detectives*）、《现场》（*On Scene*）、《内部版》（*Inside Edition*）、《未解之谜》（*Unsolved Mysteries*）、《顶级警察》（*Top Cops*）、《全美通缉令》（*American's Most Wanted*）、《硬拷贝》（*Hard Copy*）和《时事》（*A Current Affair*）等。进一步的参考和讨论，请参看卡特（Carter）和斯图尔特（Stewart）的论著。

7. 想了解更多关于恐怖电影的情节、叙事、思想或观念，请参见卡罗尔（Carroll）《恐怖的哲学》（*Philosophy of horror*）以及弗里兰（Freeland）的论著。

8. 以下的文章特别代表了格伯纳的立场：加州大学洛杉矶分校的一项研究报告称，美国电视上的暴力事件已经连续第三年下降，但是暴力节目的一个新来源——Shockumentaries——却增加了。研究发现，与前两季相比，在 1996/1997 季，四个电视网的暴力电视连续剧的数量有所下降。在电视电影和直播的促销活动中暴力事件也有所降低。但该报告称，在现实生活中，有一些严肃的涉及真人秀的动作类特别节目的新问题，或是 Shockumentaries 值得关注，诸如《世界上最危险的动物》（*World's Most Dangerous Animals*）、《当动物袭击时》（*When Animals Attack*），《视频正义：被录下的罪行》（*Video Justice：Crime Caught on Tape*）和《世界上最可怕的警察枪战》（*World's Scariest Police Shootouts*）这样的话题。加州大学洛杉矶分校传播政策研究中心主任、该报告的作者杰弗里·科尔（Jeffrey Cole）说："虽然大多数的节目对待暴力问题都是负责任的，但基于现实的特别节目却不是这样。在 1996/97 季，充斥着暴力的特别节目的数量继续增长。"

9. 甚至还有一个名为"I－800－珍藏"的电视广告，主角是彼得·麦克菲利（Peter McPheeley），在这个节目中猎人被鹿攻击（非常感谢迪卡·霍奇提供这一信息）。

10. "美国全国广播公司的一名高管在周二谴责福克斯电视台越来越多地播出所谓的真人秀节目。他说，节目展现的动物攻击场面和凶杀色情电影仅'一步之遥'。福克斯公司的官员暗示，美国全国广播公司西海岸的总裁唐·奥米尔（Don Ohlmeyer）应该为自己的网络感到担忧。根据尼尔森媒体研究（Nielsen Media Research）统计，福克斯电视台在 11 月 18 日播出的"当动物袭击时 2"是该电视网本周收视率排名第六的节目。福克斯在 11

月——电视网地方收视率测定月，播出了两次关于愤怒的动物的特别节目，当地电视台用收视率来设定广告费率。奥米尔说，播放这样的节目，福克斯‘问心无愧’。他将动物攻击的广播节目比作一种以杀戮为特征的色情电影。在过去的一个月里，福克斯电视台还播放了《当灾难来袭》（*When Disaster Strikes*）节目，有关于地震、洪水、龙卷风（sic）和其他自然灾害的镜头（sic），以及《死里逃生：欺骗死神》（*close call：Cheating Death*）节目，描述濒死体验。福克斯公司的官员说，他们并不是唯一一个播放此类节目的媒体。他们指出，美国全国广播公司最近推出了一档《NBC日界线》（*Dateline NBC*）节目，这个节目的主角被公牛刺伤（据美联社 Associated Press）。

11.《警察》节目极少数片段有音乐伴奏。我曾看到过一集扫毒专辑，背景是令人兴奋的打击乐。

12.《警察》的创作者约翰·兰利（John Langley）解释了他的拍摄策略："我一直很喜欢围绕着警察拍摄，没有主持人，没有叙述，也没有情景重现。外景工作人员标注了那些潜在的故事场景，所有的素材都返回到洛杉矶。然后，我们的编辑人员将最有趣的素材剪辑在一起，必要的话经过重新剪辑和完善，这样我就可以确定在节目中呈现什么内容。"要了解更多关于一个曾帮助过编辑工作的记者愤世嫉俗的评论，请参见西格尔（Seagal）的论著。

13."我们主要尝试些有趣的组合。例如，动作类型的（能够吸引观众），抒情类型的（能够培养更多的情感），和思想类型的（激发了观众对此的思考）。"（兰利 Langley）

14. 这个领域著作颇丰，主要代表人物有汉密尔顿（Hamilton）、韦弗（Weaver）和 Tamborin；还有两个主要的在线资源：全国电视暴力研究（http://www. ccsp. ucsb. edu/ntvs. htm），以及美国心理学会的电视暴力（http://www. apa. org/pubinfo/violence. html）网站（2002年3月25日）。

15. 我认为，对媒体暴力研究的批评得益于对色情文学研究的过分简单化的批评。可参见万斯（Vance）的著作。对于格伯纳研究的评论，参看吉特林（Gitlin）的著作，他写道："尽管现今的电视暴力在道德上和美学上都应该给予谴责，但参议员保罗·西蒙（Paul Simon）和司法部部长珍尼·雷诺（Janet Reno）对电视暴力的讨伐，以及凯瑟琳·麦金农（Catharine MacKinnon）的反色情的斗争，都是恶劣的肆意攻击。确实有理由将暴力归咎于媒体，但相比之下，这个链接太弱了，最近的新闻头条更能让人们信服。妖魔化媒体的企图分散了人们对暴力流行的真正原因以及严肃的补救措施的关注。"

16. 参见卡罗尔（Carroll）《大众艺术哲学》（*Philosophy of Mass Art*），特别是360—412页。

17. 这是一个更为复杂的分析的例子，一个关于恐怖片的重要恐怖类型的例子，参见

瑞安（Ryan）和科尔纳（Kellner）的著作，192—193页。

18. 参见菲斯克（Fiske）的著作，特别是第五章。

19. 凯瑟琳·库里（Kathleen Curry）表示："大多数受访者表示，该节目不会影响他们对犯罪的恐惧，也不会影响他们对他人的信任程度。相反，大多数受访者的回答充满以下忧虑：'我认为这就是电视节目中出现的问题，和你有一定的距离。因为我想，哦，这是在那里发生的，而我在这里，我住在这个社区里，所以这些事情不会发生在我身上。这让我没有想象中的那么害怕犯罪活动。除非我也进入那些社区'（马蒂，23岁，白人女性）"（180）。

20. 吉特林（Gitlin）也强有力地表达了类似的观点。

21. 在另一篇文章中，我将把电视真人秀节目的寻常中的恐怖本质和脱口秀节目联系起来，许多脱口秀节目也展示了亲密家庭剧的恐怖场面，其中性和攻击性都非常疯狂（比如"她与继子同床""妈妈抢了女儿的未婚夫"）。

22. 蒂姆·克雷德（Tim Kreider）写道："导演大卫·米纳汉（David Minahan）鱼和熊掌都想兼得。尽管他简单粗暴地恶搞了真人秀体裁，嘲笑其显而易见的操作手法、照本宣科的悬念以及廉价的人情味，但他的戏剧性的结尾也使用了同样的手法。"

23. 关于这一主题，参见波兹曼（Postman）的著作。

24. 参考网址：http://snltranscripts. jt. org/scripts/98dpatrol. phtml；另一个重要网站："如果你想看一些很低俗的东西，那就去看看'高速公路巡警的真实故事'吧。它就像'警察'节目，但不那么优雅。我不是在开玩笑。犯罪的戏剧性比观看人们接受超速罚单要少10倍，而且只让人多了那么一点点兴奋。"［警察克隆，"薯条先生"，热线链接 http://hotwired. lycos. com/teeveel/96/38/b. html（2002年3月29日；2002年4月26日）］

25. 关于"博客"现象，参看霍华德·库尔茨（Howard Kurtz）的《谁在乎你的想法？做博客吧，给你答案》（*Who Cares What You Think？Blog，and Find Out*），华盛顿邮报，2002年4月22日 CO1；或在线查看 http:// www. washingtonpost. com/wp-dynlarticles/A25512-2002Apr21. html（2002年4月26日）

26. 作者是克里斯·布朗（Chris Brown）（1996年11月24日）；我没有保存原始文章的副本，网站也不再活跃了。

27. 参见"幸存者4"以及网站（http://bigfins. com/survivor. html）上的艺术和音乐的其他恶搞节目［包括"布什和切尼演唱护卫队之歌"（电影《生化危机3：劫后余生》插曲，译者注］，还可查看电视真人秀粉丝网 http:// www. Realitytvfans. com.

参考文献

Associated Press. "NBC Exec Rips Fox for Reality TV". *New York Telegraph Herald*, November 11, 1996.

Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror*. New York: Routledge, 1990.

Carroll, Noël. *A Philosophy of Mass Art*. Oxford: Clarendon Press, 1998.

Carter, Bill. "NBC News Decides to Stop Using Dramatizations". *New York Times*, November 21, 1989, 13Y.

Curry, Kathleen. "Mediating Cops: An Analysis of Viewer Reaction to Reality TV". *Journal of Criminal Justice and Popular Culture* 8. 3 (2001): 169-185.

Fiske, John. *Television Culture*. London: Methuen, 1987.

Freeland, Cynthia. *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*. Boulder: Westview, 1999.

Gerbner, Daniel. "Study Finds U. S. TV Violence Declining". Reuters News Service, January 14, 1998.

Gitlin, Todd. "Imagebusters". American Prospect 5. 16, December1, 1994. Online at 〈http://www. prospect. org/print/V5/16/gitlin-t. html〉 (March 25, 2002)

Hamilton, James T., ed. *Television Violence and Public Policy: Duke Conference on Media Violence and Public Policy*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1999.

Kreider, Tim. "Review of *SERIES 7: The Contenders*". 〈http://www. lipmagazine. org/articles/revikreider _ 108. html〉 (April 12, 2002).

Kurtz Howard. "Who Cares What You Think? Blog, and Find Out". *Washington Post*, April 22, 2002, CO1; online at 〈http://www. washingtonpost. com/wpdyn/articles/A25512-2002Apr21. html〉 (April 30, 2002).

Langley, John. "Interview". 〈http://www. tvcops. com/pages/exclusive _ langley _ crime. html〉 (August 17, 2001).

Makeig, John. "Actor as Crook has Pulled 82 Robberies, Carjackings, Rapes". *Houston Chronicle*, February 18, 1994, 29A.

Postman, Neil. *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. New York: Viking, 1986.

Rodley, Chris, ed. *Gronenberg on Gronnenberg*. London: Faber and Faber, 1992.

Rowen, Beth. "Reality TV Takes Hold". Infoplease. com, (c) 2002 Learning Network, March 29, 2002. 〈http://www. infoplease. com/spot/realitytv1. html〉 (April 12, 2002).

Ryan, Michael, and Kellner, Douglas. *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*. Bloomington: Indiana University Press, 1988.

Srewart, Susan. "Re-enactment Shows Blur the Lines on Everything but Shock". *Detroit Free Press*, July 14, 1991, G1.

Stossel, Scott. "The Man Who Counts the Killings". *Atlantic Monthly* 279.5 (May 1997): 86—104.

Vance, Carole S. "The Pleasures of Looking: The Attorney General's Commission on Pornography and Visual Images". *The Critical Image*. Ed. Carol Squiers. Seattle: Bay Press, 1990. 38—58.

Weaver, James B., III, and Tamborini, Ron, eds. *Horror Films: Current Research on Audience Preferences and Reactions*. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum, 1996.

第四编　音　乐

在所有艺术中，音乐或许最为明白易晓，以这样或那样的形式触动世界最广泛的人群，与人类思维和心灵最为休戚相关。然而，音乐也是在技术上最扑朔迷离、理论上最高深莫测的。音乐学者间的谈话让外人不知就里，文学专家的谈话却不然，除非是叙事学家。音乐这门艺术只有能指，却无所指，因而莫可名状。据说，曾有人问作曲家艾伦·柯普兰（Aaron Copeland）："音乐有意义吗?"他回答："绝对有。"人又问："音乐可以用言辞表达吗?""绝不可能。"[1]近年来，众所周知的人文科学中的"叙事转向"现象也席卷了音乐批评研究。为了寻求柯普兰认为不可能的言辞，为了克服该学科技术词汇的孤立冷僻，音乐学者也逐渐地转向叙事理论。在法国音乐学者让－雅克·纳蒂埃（Jean－Jacques Nattiez）看来，"音乐分析本身是源自一种叙事冲动……我们创作关于音乐的虚构来解释其他形式无法解释的东西"（224）（卡罗琳·阿贝特的译述）。有时候，叙事隐喻可能是谈论音乐的唯一方式。

音乐同叙事的关系形形色色、司空见惯，因而不胜枚举：为戏剧脚本或叙事文本谱曲（歌剧、艺术歌曲、清唱剧）；用器乐作品诠释知名叙事（保罗·杜卡《魔法师的弟子》）或描绘新的叙事（穆索尔斯基《荒山之夜》）；以言语叙述的音乐（普罗科菲耶夫《彼得和狼》）；用非剧情音乐（即，并非出自虚构世界的音乐）来烘托或破坏电影和戏剧的气氛。所有这些例子都涉及具体的音乐作品。但是，学者们也普遍意识到，音乐具有更深刻的、更本质的叙事性。（或者说，叙事具有深刻的、本质的音乐性，如尼采在《悲剧从音乐精神的诞生》所言。）[2]这两种表现形式之间血缘关系的基础，均是依托时间性作为意义来源。哲学家保罗·利科将经验的叙事情节化视为一种对待人类存在"处于时间中"（being-in-time）的方式。另一位哲学家苏珊·朗格将音乐界定为时间

的虚拟化："个体生活中产生的对时间流逝的直接体验，自然是真真切切的，犹如时钟或速度表的行进……但却是音乐中创造虚拟时间的范本。这里有其意象，历历在目、澄澈空灵……音乐的首要幻觉，是时间流逝的雄浑意象，虽取诸现实，但却自由奔放、不拘一格、浃髓沦肌"（113）。

在言语叙事中，时间流逝的无形，因具体客体（主要是人物）所历经的改变而得以被人觉察，正如在大自然中，风力的无形因树摇旗展而得以觉察。这等于说，对叙事时间的领会和空间表征浑然一体，恰如戴维·赫尔曼在《故事逻辑》中所言。在音乐中，时间也是通过变化被体验，但时间线上的事件接续并不影响空间客体。基于内容的叙事创造一种时间-空间连续体，而音乐的抽象叙事却通过纯粹形式来意会时间。倒不是说音乐不能唤起空间感觉；对许多听众而言，如安东·德沃夏克的交响曲《自新世界》和亚历山大·鲍罗丁的《在中亚细亚草原上》之类的作品就做到了。但是，若非所有音乐表达空间感，若非借助作品标题，空间感无法被看作深度叙事性的组成部分。

缺乏具体的语义内容和空间维度，音乐的深度叙事性在本质上是一种隐喻现象。它摒弃了人物和背景，仅保留了前行运动、望眼欲穿、事与愿违或如愿以偿、张力升降、尘埃落定之感觉。亚里士多德将维系事件链条的因果性视为形式而非实质。用导论中的概念来说，它具有叙事性却并非叙事。这种叙事性可以是说明式的或者自主式的，若是后一种情况，它代表了不确定模式，因为（如塔拉斯蒂在其文章中所说）并没有讲述一个具体的故事。

按照约翰·纽鲍尔（John Neubauer）的说法，叙事不是某种进入音乐文本的东西，而是某种出自音乐文本的东西。是听众为文本赋予情节，以个人表征充实其空洞的能指。纽鲍尔将音乐叙事研究设想成搜集并分析听众因音乐油然而生的意象和场景，譬如福斯特的小说《霍华德庄园》描述小女孩对贝多芬第五交响曲第三乐章的感受："音乐开始是一个精灵在宇宙漫步，从头至尾，悄无声息。其他小妖尾随其后。他们不是惹是生非的家伙；正是这点让海伦发怵。他们只是顺口说道，世上并没有荣耀或英雄这回事。在大象跳舞的间奏之后，他们（妖精们）回来了，再一次说了那句话。"［故事延续了好多行（46—47；转引自 Neubauer117）］。将叙事性定位在听者的脑海里，就如同将文学的意义定位在读者的脑海里，这可以是研究的终点，也可以是起点。如果把阐释视为完全自由的活动，那就是研究的终点。如果将阐释假定为读者或听者对文

本的确切特征所做的反应，那就成了研究的起点。

在芬兰音乐学家埃罗·塔拉斯蒂（Eero Tarasti）看来，音乐的叙事性在于听者的耳朵（和想象）这种看法，实际上对激发叙事阐释的特征之研究构成了挑战。他过去二十五年的研究，一直是不断地分辨和描述哪些形式特征能够引发对音乐作品“多么叙事化啊”的反应。塔拉斯蒂的论文综述了为论证其直觉所尝试的各种方法；他的直觉就是：音乐具有同生活本身相似的“存在的”叙事性。文章对音乐史中的叙事性提供了历史概述。旨在让读者快速了解秉承法国符号学传统（以 A. J. 格雷马斯、克劳德·列维−施特劳斯、克劳德·布雷蒙、早期巴尔特为代表）的音乐学家如何探讨音乐叙事性问题。文中的例子和图表大多也是塔拉斯蒂其他论著所详细讨论的主题，有兴趣的读者可以找来拜读，但是，详尽涵盖每一论题将超出本书的技术范围。

塔拉斯蒂将叙事性的最简条件界定为“客体或事态经过一定的时间过程转变成其他的东西”。为了对这一转变过程进行建模，塔拉斯蒂从经典结构主义借用了几个概念。其中一个就是普洛普的功能思想。在寻求相当于功能的音乐单位时，他摒弃了主题概念：一则标准的童话采用超过十几个不同功能，每种功能仅出现一次，而音乐主题却数量有限，但多次出现，并历经变化。倘使音乐结构映射到叙事结构之上，主题就不表示事件而是表示个体能动者，主题变奏表示人物生活的变故。受列维−施特劳斯分析俄狄浦斯神话的启发，塔拉斯蒂的图式让他能同时呈现李斯特交响诗《塔索》的历时展开与共时组织。

列维−施特劳斯的模型捕捉了特定作品在主题结构层面的叙事性。为了描述所有音乐话语的内在叙事动力，塔拉斯蒂诉诸格雷马斯式的分析方法。这一方法的前提是作品的历时展开实现了所谓符号矩阵所表征的无时间结构。音乐作品是隐藏在“句法结构”中的张力的产物。当音乐话语探访位于符号矩阵四角的元素并调停它们之间的对立，这些张力的解决造成了听者的叙事程式的完成感。塔拉斯蒂援引另一个格雷马斯概念“情态”（modality），从而将音乐作品分解成各个单元，并描述他所谓的“生成过程”。对塔拉斯蒂来说，音乐采用情态概念，乃纯粹抽象谈论意义的一种方式，无须落实于具体的内容。沿着丹麦语言学家路易·耶姆斯列夫（经典结构主义的另一个领军人物）的思路，或许可以说，情态描述了音乐意义的形式而不是实体。从情态着手来分析音乐是一种尝试，通过符号来精确表达叔本华的直觉，即音乐以其纯粹的形式表现

了意志原则，这位德国哲学家将此原则看作现实的基础，看作最基本的生命力。在塔拉斯蒂的体系中，音乐不单是意志，而是所有情态的相互作用：是、能、做、须、信、知。

萦绕"音乐叙事学家"的一个问题，是音乐在讲述/模仿（diegetic/mimetic）二分法中的地位。比如，著名音乐学家卡罗琳·阿贝特（Carolyn Abbate）曾宣布，她自己青睐模仿式分析："音乐根本不同（于讲述的故事），不是讲述式的而是模仿式的；音乐就如同任何形式的戏剧、任何时间艺术，将听者羁系于此刻的体验以及时间流逝的节拍中，他无从逃离。模仿式文类以现在时上演故事。这些文类无法凭故事的过去性来拆解故事或抚慰我们。"（228）然而，大卫·波德维尔在《虚构电影中的叙述》中说："如果你认为虚构的叙述方法同戏剧相似，你就能维持一种小说模仿理论，如果你假定视觉景观和语言传播雷同，你就能维持一种绘画讲述理论。"（3）既然音乐的叙事性反正是隐喻性的，每一种方法都可以提供其他方法所无法企及的真知灼见。

在《如果把思想付诸实践：音乐、文类、叙事理论》一文中，彼得·拉比诺维茨（Peter J. Rabinowitz）采取了讲述式进路。与塔拉斯蒂不同的是，拉比诺维茨的关注焦点并非器乐的抽象叙事性，而是配乐在文本化音乐的复杂符号媒介中的作用。他的对象文本是百老汇音乐剧《演出船》（*Show Boat*）。文章的情节分析虽然妙趣横生——麦戈诺丽娅和盖洛德·拉维那尔的最终和解没有被阐释为真爱的胜利，而是被阐释为盖的同性恋身份的压抑——但文章的主旨是建立并实践一种探讨音乐话语的修辞进路。（拉比诺维茨的修辞进路的意思是：关注叙事交流中各种声音和观众的相互作用）对上演行动的正式俗套大团圆结局的颠覆，拉比诺维茨归咎于配乐中所体现的叙事话语。在拉比诺维茨看来，配乐是一种话语，起源于虚构世界的外部：观众听得见，但人物听不见；比如，当麦戈诺丽娅向拉维那尔歌唱时，他把她的声音诠释为言语。管弦乐队的配乐（对立于歌曲的曲调）为叙事洋葱增添了另一层面，即（隐含）作者/叙述者的评论。于是，该歌剧呈现出关于模仿行动的复杂格局，讲述式叙事反思模仿性行动。音乐的外剧情性质，使其能够发挥广泛的修辞功能，包括将情节所表达的情感和价值的反讽式相对化。

拉比诺维茨对配乐颠覆上演行动的分析，最果敢的举动是假定音乐的虚构用法。虚构/非虚构之分在语言叙事中由来已久。在电影和戏剧中也广泛采用、

容易界定。在此两种情况下，虚构性是人物形象分裂的结果：讲述式叙述中的作者（或者说隐含作者，有人认为必须用这个概念）对立于叙述者；表演中的演员对立于人物。相比之下，在非虚构中，作者和叙述者是同一人，也预期现实生活中人们采取自己的身份。

也有人尝试将虚构性概念应用于视觉艺术，结果纷杂。但拉比诺维茨第一个提出对虚构与非虚构反差的音乐诠释。当然，也有明显的虚构音乐情况：譬如，《演出船》情节中的麦戈诺丽娅试镜唱歌。此时的音乐是一种剧情内现象，虚构世界里人可以听见。（这个表演其实应该视为嵌入虚构，因为歌手饰演麦戈诺丽娅，麦戈诺丽娅饰演一个人物，在二级虚构世界里这个人物是在说话而不是唱歌）但是拉比诺维茨认为，虚构性甚至也能出现在纯粹器乐中，只要音乐演奏需要装成另一场演奏：比方说，在一首音乐中"专业小提琴手扮演里姆斯基-柯萨科夫"，通过配乐假装"一个年迈盲人小提琴手勉强演奏莫扎特。"在任何一种情况下，虚构性都制造了观众的分裂。如拉比诺维茨所言，麦戈诺丽娅试唱时，剧场里的观众和虚构世界里的观众听见的并非同一首歌曲："对作者的观众而言，我们得到的是对'坏'音乐的极好的戏仿；但从叙事观众的视角看，那首吱吱呀呀的歌却是审美背叛。"正是叙事学模型和修辞进路的惊艳成就才能解释并能够分析如此细腻的意义过程。

因为音乐理论是一个晦涩的领域，鲜有外人问津，所以，本篇导言之后是爱玛·卡法雷诺斯（Emma Kafalenos）对音乐与叙事关系的研究综述。

（张新军　译）

注　释

感谢爱玛·卡法雷诺斯提示我注意到本导言引证的那些音乐学论文。

1. 位于丹佛的公共电台 KVOD，90.1FM，2002 年五月会员纳新期间讲的一则轶事。

2. 这是《悲剧的诞生》原本的全名。

参考文献

Abate，Carolyn. "What the Sorcerer Said". *19th-Century Music* 12.3（Spring 1989）：221—230.

Forster, F. M. *Howards End*. Harmondsworth: Penguin, 1989.

Herman, David. *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2002.

Langer, Susanne K. *Feeling and Form: A Theory of Art*. New York: Scribner's, 1953.

Nattiez, Jean-Jacques. "The Concepts of Plot and Seriation Process in Music Analysis." Trans. Catherine Dale. *Music Analysis* 4 (1985): 107—118.

Neubauer, John. "Tales of Hoffman and Others: On Narrativizations of Instrumental Music". *Interart Poetics: Essays on the Interrelations of the Arts and Media*. Ed. Ulla-Britta Lagerroth, Hans Lund, and Erik Hedling. Amsterdam: Rodopi, 1997: 117—136.

Nietzsche, Friedrich. *The Birth of Tragedy and the Case of Wagner*. Trans. Walter Kaufmann. New York: Random House, 1967.

Ricoeur, Paul. *Temps etrécit*. Vol. 1. Paris: Seuil, 1983.

9. 音乐与叙事研究领域的综述

爱玛·卡法雷诺斯

(Emma Kafalenos)

自现代语言学会出版探讨文学与其他学科关系的论文集20多年来，音乐传递什么以及如何传递的问题一直是众多跨学科研究进路的焦点。那部冠名《文学的相互关系》（*Interrelations of Literature*，1982）的文集，预示着并促进了跨学科研究的繁荣。该书收有史蒂文·保罗·谢尔（Steven Paul Scher）的一篇影响深远的论文，将"音乐－文学研究"（musico－literary study）领域划分为三个范畴："音乐中的文学"（标题音乐：副文本元素—如标题或题词—提示音乐外的含义）、"音乐与文学"（文本的环境：从单个表演者的歌曲到完整的歌剧）、"文学中的音乐"（文学仿效音乐的声音或策略，或通过语词再现真实或想象的音乐片段）。劳伦斯·克拉默（Lawrence Kramer）在1989年的文章中新造了术语"音乐诗学"（melopoetics），谢尔表示认同并予以采用（"Preface" xiv）。按照克拉默的界定，音乐诗学是"一种音乐/文学批评"，可以"（让音乐批评）更加彰明较著、资源充实、进行更广阔的阐释历险"（159，167）。

克拉默的这条定义拓展了音乐与文学跨学科研究的领域，一方面包括了文学理论，另一方包括了富含潜力的批评对象：音乐。于是，除了谢尔展望的作为研究对象的三个组合范畴之外，克拉默的定义将这一研究领域向器乐——有时也称"无文本音乐"或"抽象音乐"——和包括叙事理论在内的各种方法论开放。文学与文学理论之透镜考察什么，能否揭示关于音乐的信息，器乐为之提供了极限案例。基于此，以下行文主要聚焦叙事理论与器乐之间的关系。和克拉默一样，我量度跨学科研究的价值，依据的是多大程度上增进我们对学科

边界的认识、对边界两边的各个学科的认识。按照这条标准，倘若音乐与叙事的跨学科研究对音乐或叙事如何表达提供拔新领异之见，那么这些研究就算是旗开得胜。

甚至在克拉默引入术语“音乐诗学”之前，已经出现数项研究，探讨如何看待器乐与叙事或叙事理论的相互关系。我提请注意罗伯特·华莱士（Robert K. Wallace）的两部著作和刊载于《19 世纪音乐》的三篇论文。华莱士修读文学，但对音乐经多见广，在《简·奥斯汀与莫扎特：小说与音乐中的经典平衡》（*Jane Austen and Mozart*：*Classical Equilibrium in Fiction and Music*，1983）一书中进行了三项比较研究，每项研究都是分析一部奥斯汀的小说，联系一部莫扎特的协奏曲。通过展示这些小说和协奏曲在形式与精神（既在全局又在局部层面）上的异曲同工，华莱士为他所觉察的这些契合发掘了附加价值，那就是，说明这些配对作品得以创作的历史时期。在这本书以及后来论艾米丽·勃朗特和贝多芬的书中，华莱士报道了他研究发现，细节翔实程度让人顿开茅塞、赏心悦目，语言上则成功限定了在音乐理论和文学研究中的技术术语。

载于《19 世纪音乐》的一篇文章中，音乐学家安东尼·纽科姆（Anthony Newcomb）开篇即假定，对舒曼而言，器乐“是一项表达事业和一种交流形式，在某种程度上反映了创作者的经历，”然后探讨了实现交流的可能手段（233）：主题变形、形式和文类的暗示、通过形式元素对其他作品的互文性暗指以及他在后来文章（我将在后文论及）中提出的“情节原型”的思想。该杂志刊载的另一篇文章中，音乐学家卡罗琳·阿贝特（Carolyn Abbate）运用叙事理论来探讨音乐可以实现的震撼效果。采用的叙事理论包括亚里士多德对讲述式（diegetic）和模仿式（mimetic）的区分（按照本书采用的定义，此二者都是叙事形式）。她注意到，包括音乐在内的“模仿式文类以现在时态上演故事。这些文类无法凭故事的过去性来拆解故事或抚慰我们”（228）。此外她还指出，器乐无法假定“故事的一个幸存的叙述者以过去时来讲述这个故事……不能说这就削弱了音乐；恰恰相反，它让我们陷入演奏时间，从而赋予音乐以扣人心弦的可怕力量。音乐结束，它也以时间流逝和运动的终止、以死亡而绝对地结束”（230）。在同期杂志上，作曲家兼音乐理论家罗兰·乔丹（Roland Jordan）和我（主要是文学理论家），描述了我们在 1892 年以来在勃拉姆斯

（间奏曲 op. 199，no. 1）和亨利·詹姆斯（短篇小说《欧文·温格雷夫》）的作品中所发现的相似的结构性含混。[1]我们认为，在此二者情况中，听间奏曲和读小说的体验始终受到制造含混的矛盾信号所渲染——含混表现在间奏曲的调式和调性（是B小调还是D大调）、《欧文·温格雷夫》的文类（是鬼故事还是现实主义叙事）。只有凭借间奏曲的最后一个和弦，听者才能确定作品的调性中心是B小调；只有在詹姆斯小说的结尾，读者才能最终确定读的是鬼故事。

结合叙事或叙事理论来分析器乐的各种尝试所引发的问题中，有三点值得关注。（1）人所感知到的器乐声音是否提供信息让听者建构（重构）任何形式的有意义的、无论多么抽象的序列模式？（2）若是如此，那么这些模式是更接近叙事模式还是抒情模式？（3）在任一情况下，将这些模式阐释为事件或施事者的表征，听者在此阐释过程中有多大的自由？

为了思考第一个问题，我想审视纽科姆对"情节原型"的描述。他将其描述为："行动或意图的各种标准配置，这些配置构成用以阐释人类行动及其幻象、叙事之设计与意图的基础词汇。这些原型……充斥着我们对礼仪、绘画、（当今的）电影——无论何处所遭遇的、无论象征与否的所有人类行动的理解……掌握这一（针对具体文化的）情节类型学是任何叙事理解的一部分。"（"Narrative Archetypes" 119）纽科姆进一步说明，情节原型同"形式范式、主题人物、主题复现"之间的相互作用，不是"音乐事件的外在事物（而是）这些音乐事件的产物"（120），他承认，很难用言语表达聆听过程，他对此问题的设想导致他"摸索着"对之进行命名和描述（119）；谈论器乐如何表意从来都不是轻而易举的事。大幅引证纽科姆的评论，既是因为他的描述言之成理，又是为了让人关注音乐中的情节原型与模式之间的关联，这些模式既存在于言语所表征的叙事中，也是我们理解生活事件的凭借。器乐可能与言语讲述的叙事最具关联，这是因为，这两种艺术形式所储备的模式积简充栋，我们可以用来塑造我们世界里的事件，同时给予我们对这些模式的惬意体验，这些模式塑造得更加优雅、恒久，远甚于我们生活中的建构。

毋庸置疑，关于音乐如何表达事件模式，我们的说明手段还没达到理想的境地。我本人对功能（按照我的定义，指对序列集合中一个事件相对于其他元素的因果地位）所做的研究中，我假定读者对言语叙事的反应，是对所报道事

件之间的因果关系不断地进行阐释与再阐释［“Not（Yet）Knowing”］。我提出，听者可能以类似的方式建构（重构）事件的因果序列——除了因果关系无法以其他方式说明这些事件。关于叙事如何表达的理解，最近提出的其他研究进路也可以用来解释听者如何阐释器乐中的意义。比如，认知理论就提出了“脚本”思想：即归类的预阐释的行动（以前体验的行动，连同其时序关系和因果关系一道储存在记忆中）（参见 Schank and Abelson；Herman）。

第二个问题与文类有关：倘若器乐表达事件模式，那么这些模式究竟是同叙事形式还是抒情形式更密切相关，或者依照哪个才能得到更清晰的阐明？在具体回应乔丹和我的“双轨迹”（Double Trajectory），总体回应通过叙事或叙事理论透镜审视音乐的早期研究时，劳伦斯·克拉默（Lawrence Kramer）大方地赞同这一观点，即将音乐（某些音乐）当作叙事或者联系叙事进行考虑可以对音乐带来新的认识。在这篇文章中（163—164）以及他的整个研究中，克拉默的分析令人信服地证明了音乐（某些音乐）与抒情形式共享局部的和全局的节奏。无法进行文类划分的 20 世纪文学文本，与近期以抒情体为对象的叙事学研究沆瀣一气，使得限定性的文类区分可有可无。然而，叙事理论家或许更应该记住，（许多）音乐经常被认为和抒情体而不是和叙事关系更加密切。

为了思考第三个问题——倘若听者听到了器乐中的事件模式，那么他在何种程度上可以自由地将之阐释为对具体事件和施事者的表征——我要引证约翰·纽鲍尔（John Neubauer）在最近的综述中所表达的立场。他综述了从霍夫曼（E. T. Hoffmann）对贝多芬第五交响曲的著名分析到 20 世纪 90 年代期间的关于器乐叙事化的思想和例子。纽鲍尔引用了哲学家彼得·基维（Peter Kivy）的看法。基维提出，除了模仿我们世界的声音的音乐之外，“音乐叙事归根结底是对叙事文本的音乐说明”（Kivy 195）。作为回应，纽鲍尔做出了两个策略举措。其一，他将分析焦点从作曲家的活动转向了听者的活动：“如果我们将情节化（emplotment）限制在作曲者的意图，那（基维）就可能是对的。没有柏辽兹的言语说明，我们就不知道他在《幻想交响曲》中编码了什么。然而，对作曲家的这种萧规曹随，却正好成了听者的自由源泉，听者可以为音乐量身定做情节。”（119）其二，纽鲍尔将听者剪裁的情节进行历史化：“我们能够对来自其他时代和文化的音乐做出反应，（部分）是因为音乐对再情节化（reemplotment）上的开放性。”（126）无论人们有怎样的个人偏好（后

文再论这个问题），听众剪裁情节和施事者以匹配他们在音乐中所听到的模式，纽鲍尔正是认识到了这种圆活和圆活的价值，以及听者是否这么做、这么做时进行了何种程度的变通，所以我认为他是对的。

总而言之，倘若参照玛丽-劳尔·瑞安在本书导论中所列举的叙事性的三个最简条件，那么我们就可以说，器乐差不多完全符合第二和第三个条件。大部分音乐的运动方式，是几乎人人都能听到的状态改变（条件 2）：从一个节奏模式变换到另一个节奏模式、从主题到主题、从快到慢、从大调到小调、从调性到调性。此外，听者不需要将这些状态的改变（或者引起改变的“事件”）归因于拟人化的施事者就可以建构（重构）关于目标与成功的模式、因果关系的网络（条件 3）；训练有素的听众会认可他们听到了这些模式（在最宽泛的意义上，当然也有变化）。至于瑞安的第一个条件——即叙事文本创造一个世界并以人物和客体栖身这个世界——器乐显然不符合标准。器乐唯有借助听众的想象行为来创造一个世界并栖居其中，比如，听众从暗示运动方式的音乐中，创造一个运动的人形人物——这个人物可以和其他听众因同一音乐而创造的人物判然不同。

对某些甚至许多听众而言，器乐不用标明事件和施事者就能表征状态改变和因果关系的力量，是一种正面的而非负面的品质。比较一下视觉艺术，看着一幅我认为非表征性的绘画时，假如有人引导我把一个垂直柱体认作烟囱，或者把一个细微渐变的蓝红色图案阐释为红外摄影的产物，那么我的快感就会消减。同理，在器乐体验中，有动作有变化，有复杂的因果关系网络，不逊于令人感到心旷神怡的小说，但却没有人形的生物，也没有这些生物能够参与的具体行动。

从更早时代的有限文化视角看，一个人偏爱感知抽象，另一个人偏爱感知熙攘世界，这两种偏好在精英-通俗的文化轴上限定了泾渭分明的位置。在1970 年出版的《S/Z》所开启的后结构主义时代，罗兰·巴尔特宣称，评价落脚于“作者型”文本；读者将“不再是一个消费者，而是文本的生产者”（4）。作曲家本杰明·博雷茨（Benjamin Boretz）将“音乐创作的最终行为”赋予听众（而不是作曲家或演奏者）：“倾听是自己动手的作曲。作曲是揣摩式的倾听。潜移默化中，音乐体验的境界可以是每个音乐体验者（因此也是音乐制作者）的创造性的—智性的责任”（107—108）。纽鲍尔从后精英主义文化视角、

巴尔特从后结构主义美学、博雷茨从现象学立场，将权威拱手相让给感知者的创造性行为。此外，巴尔特把为作者型文本主张的审美价值（或许还有伦理价值）与文本的多义性具体联系起来："文本愈是多元，在我阅读之前它就越未写就"（10）。器乐不像言语能指那样受语义学意义（无论何等多义）的牵累，所以，器乐才是作者型文本，远甚于最为多元的语词建构。

任何比较研究领域，对差异和相似不可厚此薄彼。在没有文本或副文本为伴时，器乐共享叙事特征，但或许不应该作为叙事看待。[2]因为音乐，就像用言词讲述的叙事，提供了一种形式上模式化的时间体验，而且，器乐这么做并不需要建造世界并栖居世界以吸引读者的注意，所以，对音乐理论家和叙事理论家而言，音乐提供了一个实验室来探讨叙事如何传递（以及传递什么，除了世界之外）的谜团。叙事理论补充提供了一些策略，可以解开音乐传递什么以及如何传递的部分谜团。

（张新军　译）

注　释

1. 本文发表之时，我还未曾拜读什洛米斯·里蒙-凯南（Shlomith Rimmon-Kenan）论述詹姆斯的重要著作，她发现了詹姆斯后期某些短篇和长篇小说中的"结构性含混"：两个相互排斥的故事共存于一个话语之中（41，50）。我们印证了她的发现。

2. 音乐理论家弗雷德·茅斯的《新格罗夫音乐词典》"叙事学、叙事性"词条结尾处有一个类似的附带注释："将器乐当作叙事来探讨依然是一个欲罢不能、扑朔迷离、疑团莫释的研究领域"（May 5，2002）。

参考文献

Abbate，Carolyn. "What the Sorcerer Said". *19th-Century Music* 12.3（*Spring* 1989）：221－230.

Barthes，Roland. *S/Z*：*An Essay*（1970）. Trans. Richard Miller. New York：Hill and Wang，1974.

Boretz，Benjamin A. "The Logic of What?" *Journal of Music Theory* 33（1989）：107－116.

Herman，David. "Scripts，Sequences and Stories：Elements of a Postclassical

Narratology". PMLA 112. 5 (October 1997): 1046—1059.

Jordan, Roland, and Emma Kafalenos. "The Double Trajectory: Ambiguity in Brahms and Henry James". 19th - *Century Music* 13. 2 (*Fall* 1989): 129—144.

Kafalenos, Emma. "Not (Yet) Knowing: Epistemological Effects of Deferred and Suppressed Information in Narrative." *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Ed. David Herman. Columbus: Ohio State University Press, 1999. 33—65.

Kivy, Peter. *Sound and Semblance: Reflections on Musical Representation*. 2d ed. Ithaca: Cornell University Press, 1991.

Kramer, Lawrence. "Dangerous Liaisons: The Literary Text in Musical Criticism". 19th-*Century Music* 13. 2 (1989): 159—167.

Maus, Fred Everett. "Narratology, Narrativity". *The New Grove Dictionary of Music Online*. Ed. L. Macy. 〈http://www.grovemusic.com〉 (May 5, 2002).

Neubauer, John. "Tales of Hoffman and Others: On Narrativizations of Instrumental Music". *Interart Poetics: Essays on the Interrelations of the Arts and Media*. Ed. Ulla-Britta Lagerroth, Hans Lund, and Erik Hedling. Amsterdam: Rodopi, 1997. 117—136.

Newcomb, Anthony. "Once More 'Between Absolute and Program Music': Schumann's Second Symphony". 19th-*Century Music* 7. 3 (*April* 1984): 233—250.

"Narrative Archetypes and Mahler's Ninth Symphony". *Music and Text: Critical Inquiries*. Ed. Steven Paul Scher. Cambridge: Cambridge University Press, 1992. 118—136.

Rimmon-Kenan, Shlomith. *The Concept of Ambiguity-The Example of James*. Chicago: University of Chicago Press, 1977.

Schank, Roger C., and Robert P. Abelson. *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures*. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum, 1977.

Scher, Steven Paul. "Literature and Music". *Interrelations of Literature*. Ed. Jean-Pierre Barricelli and Joseph Gibaldi. New York: Modern Language Association, 1982. 225—250.

Scher, Steven Paul. "*Preface*". *Music and Text: Critical Inquiries*: Ed. S. P. Scher. Cambridge: Cambridge University Press, 1992. xiii—xvi.

Wallace, Robert K. *Jane Austen and Mozart: Classical Equilibrium in Fiction and Music*. Athens: University of Georgia Press, 1983.

Wallace, Robert K. *Emily Brontë and Beethoven: Romantic Equilibrium in Fiction and Music*. Athens: University of Georgia Press, 1986.

10. 作为叙事艺术的音乐

埃罗·塔拉斯蒂
(Eero Tarasti)

通常来说，叙事性的最简条件是一个客体或事态通过一个过程转换成别的东西，这个过程需要一定的时间。的确，叙事性可以出现在非线性（因而也是非时间性）文本中，比如绘画。但是，在这种情形中，思维的运动垂直导向位于文本下方的东西，而不是随着文本横向流动：如果一幅图片在肖像学意义上同某个神话事件有关，或者表征某个故事中的决定性转折点，那么该图片就是叙事。依据这些假设，我们可以说，音乐这门艺术本质上是叙事性的。音乐在时间中展开，我们常常会感觉一首音乐作品中有事发生——即使我们的体验完全不可言传。甚至在最纯粹形式的音乐中——即西方的博学调性艺术（erudite tonal art）的“绝对”音乐——我们也可以把作品力图表达的意义当作一个抽象情节。诚然，有学者认为这类音乐并未向我们讲述任何故事；不过是我们作为音乐听众将我们的个人联想和意义投入到音乐文本中罢了。正是秉持这种精神，克劳德·列维-施特劳斯将音乐刻画为“没有意义的语言”（le langage moins le sens）（*Mythologiques* 579）。本文将要阐述音乐研究的符号学进路，并不是妄言音乐能够讲述特定的故事。相反，本文将展示，音乐中的哪些结构能够让我们联想到故事。音乐的叙事性问题盘根错节，因风格、时代、文化语境而变化万端。以下行文将涉及这一问题的诸多方面，从符号学史上最为精细的故事语法模型汲取灵感，并将这些模型应用于种类繁多的音乐话语和音乐风格。

音乐叙述神话：普洛普模型

远古社会中——或可以说“民族符号学社会”（ethnosemiotic society）中——神话是通过故事传播的，而故事常常是伴随音乐上演的。因此很容易理解，西方音乐的叙事发展就滥觞于将其讲故事能力应用于神话内容。神话的文化显现包括音乐之外的各种符号系统和话语。贯穿整个文化史，我们看到某些神话翻来覆去地萦回在作家、画家、作曲家的想象力中。沿着克劳德·布雷蒙（Claude Bremond）的思路，我们可以说，神话能够从一种手法迁移到另一种手法而不失其任何基本特质。我们阅读语词、观看图片、感知体态——但是通过这些方式我们追踪的是一个共同的故事。因此可以区分叙事性的两个相互作用的层次：“被述”（le raconté），即所讲述的故事；以及“讲述”（le racontant），即故事讲述的特殊方式（*Logique* 12）。这一对立在俄国形式主义那里叫 fabula 对 sjuzhet，在美国叙事学那里叫故事对话语（参见 Chatman）。

要叙述的故事并非由语词、图片或曲调组成，而是由事件、情景、行为构成。那么，我们该如何考察符号背后所潜伏的神话叙事呢？俄国民间故事学派，尤其是弗拉基米尔·普洛普对俄国民间故事的分析，建立了一个模型用以揭示神话故事的组合关系。这种叙述的最小单位，被普洛普称作“功能”。功能被设想为叙述中的某个主人公的行为，行为的意义要联系整个故事才能界定。普洛普假设，民间故事中的功能的数量是有限的，它们总是遵循同样的先后次序。凭借其语料库所中所体现的各种功能，普洛普能够将内容不同的民间故事划归到同一种类型。他列出了三十一个功能，包括“英雄的缺场”“禁止”“违背”“出发”“搏斗”“回归”“追求”“真相大白”等。每个故事都从这个列表中挑选自己的功能，构造自己的序列。普洛普将这些单个的序列进行压缩，然后汇编成一个原型链条。这一链条构成了同一类型中所有叙事的范式，在单个文本中只能得到不完整的显现。因此，最开始有几条平行的且有缺欠的功能链条（Tarasti，*Myth and Music* 56–60）：

A. . . . . C. . . . . G

. . . . . B. . . . . D. . . E. . . . . G

A. . B. . . . . E. . F. . . .

普洛普重构了主序列：

A… B… C… D… E… F… G

这个模型可以移位到西方博学音乐（erudite music）的各个领域，诸如歌剧、芭蕾、交响诗、交响曲，这些音乐都力图叙述一个神话故事。神话故事的功能，即“被述”，分布在神话文本与音乐这两个叙事层次上：

作为文本的神话 A… B… C… D… E… F… G
音乐 A'… B'… C'… D'… E'… F'… G'

本例中故事是通过两个共时的渠道讲述的，即言语文本和音乐。这正好描述了歌剧的情形。但是，在文本缄默之处，音乐也可以接管叙事功能：

作为文本的神话 A… B……………… E………… G
音乐 ………… C… D………… F…

极端的情况有抽象的交响曲或者几乎抽象的交响诗，它们承载叙述却没有任何文本支持。

我们须记住，普洛普提出的模型本意是处理民俗文本，而不是像歌剧或交响曲之类的艺术文本。神话故事的主人公的心理，在本真意义上可能不再适用于其他社会符号学语境中的英雄人物的行为。话虽如此，我依然尝试将普洛普以及列维–施特劳斯[1]的模型用于分析弗朗兹·李斯特交响诗的叙事技巧。[列维–施特劳斯对俄狄浦斯神话的研究见于*Mythologiques*（235—242）] 这些交响诗说明了神话文本完全消失的情况。因此，仅凭音乐来显示一个内在的神话结构。在这种叙述中，“功能”同音乐主题的概念密切相关。然而，这些作品的音乐主题无法为神话功能提供切实可行的等价物，这是因为音乐主题的数量太有限了：交响诗通常只有一到五个不同的主题。然而，正是这寥寥几个清晰可辨的主题在创作过程的变形，以及总是以新的管弦乐音色与和声变调出现，

以音乐的方式呈现了神话功能。

将单个的主题等同于神话英雄，是李斯特的点子或者说实际上是柏辽兹的点子。在这种思路中，特定主题在作品各个部分中的变奏反映了英雄的生活变迁及其多变的情绪。在其1855年论柏辽兹《哈罗德交响曲》的文章中，李斯特阐述了对标题音乐、交响诗等音乐形式的理论概念。李斯特的主题可以按照其同位素和义素进行分类，正如马塔·格拉波茨（Marta Grabócz）和我的研究所做的那样（Grabócz，*Morphologie* 116－123）。但是，在李斯特音乐中我最感兴趣的是其叙事性的过程方面：故事如何启动、展开、封闭。克劳德·布雷蒙曾提出，任何叙事都要经过三个阶段：（1）可能情况（虚拟性），指为事件或行动开启可能性的情景；（2）通向行动或非行动的历程；（3）行动的结果（即，成功或失败）。这三个阶段正好对应俄国音乐学家鲍里斯·阿萨菲耶夫（Boris Asafiev）甄别的音乐形式展开过程中的三个时刻：启动（initium）、运动（*motus*）、终点（*terminus*）。比如，李斯特的交响诗《塔索》基于四个主题：哀愁、喧闹、塔索、田园。以这些主题的出现为依据进行分析，整个作品可以投射到图10－1的流程，可以通过两种方式读作"管弦乐"曲谱，这正是列维·施特劳斯在神话分析中所采用的方式——或是沿着垂直栏观察单个主题的不同变奏与出现情况，或是沿着横向的主题接续观察音乐结构的时间秩序，即和我们听到的秩序一样。

《塔索》中同一主题的各种出现之间的调性关系具有重要的结构性和叙事性功能。点睛之处是从作品开头的C小调过渡到作品中间田园部分的缥缈调性升F大调。这产生了一种三音调张力。然后，音乐叙述回归（或曰"接合"[embrayé]，沿用格雷马斯的术语）至调性起点。

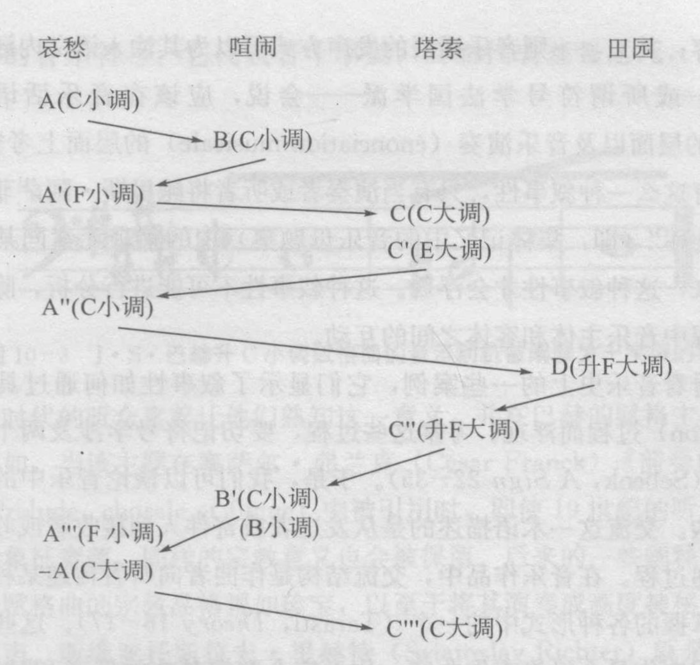


图 10－1 按照列维－施特劳斯的神话结构模型，分析李斯特的交响诗《塔索》

音乐史上的叙事性

音乐叙述可以作为一个音乐－历史问题进行探讨，尤其是将此问题置于总体认知模型的语境中，这些模型既组织音乐话语，又组织不同时期的关于音乐的话语。（古典时期和浪漫主义时期的话语模型尤为鲜明）要讨论音乐史上的叙事概念的演化问题，就需要区分两类叙事性：一类是音乐结构所固有的，另一类则是对应特定的体态、特定的叙事风格。在支持第二种观点的人看来，并非每一个音乐－句法的结构都是叙事结构；否则所有音乐皆是叙事。音乐体验中有个无可辩驳的事实是：当我们听到斯克里亚宾《第一交响曲》第一小节时，我们会感叹道："好有叙事感啊！"同时，也有好多音乐并不讲故事。因此，我们的第一件事是确定音乐中的叙事性有什么区别性特征。

探讨此问题的一个思路就是将音乐叙事性视为一种内隐的特征，只有通过某种模态化（modalization）才能浮现，也就是说，通过阐释和演奏音乐作品的某种方式使之浮现。某些艺术家似乎特别擅长以叙事的方式来演奏音乐。据说，某些钢琴家和小提琴家具有叙事才情或叙事风致。这种说法真实可信，因为我们一般要区分音乐语义学的两个概念。其一，一则音乐话语具有一种不变

的语义内容；其二，一则音乐话语的发声方式可以为其注入语义内涵。法国符号学家——或所谓符号学法国学派——会说，应该在音乐话语（énoncé musical）的层面以及音乐演奏（énonciation musicale）的层面上考察叙事性。于是，就有这么一种叙事性，只有当演奏者或听者将鲍里斯·阿萨菲耶夫所谓的“声调仓库”（即，集体记忆中的音乐母题集）中的某个元素同某个音乐结构联系起来，这种叙事性才会浮现。这种叙事性不可能进行分析，除非说明音乐交流过程中音乐主体和客体之间的互动。

不妨看看音乐史上的一些案例，它们显示了叙事性如何通过具体的示意（signification）过程而浮现。考察这些过程，要切记符号学涉及两个现象：交流与示意（Sebeok，*A Sign* 22－35）。于是，我们可以谈论音乐中的交流结构和示意结构。交流这一术语描述的是从发送者或寄件人到接收者或收件人的整个信息传递过程。在音乐作品中，交流结构是作曲者向听者传递某种思想或意义所必须掌握的各种形式中的一个（Tarasti，*Theory* 16－17）。这些结构随历史而变：假定你是个巴洛克作曲家，你肯定会掌握基本的低音和赋格曲技巧；假定你是个维也纳古典主义者，你会采取奏鸣曲和交响曲之类的形式；假定你是个当代先锋派作曲家，你可能需要学会从频谱音乐到十二音阶和偶然音乐的各种技巧。传递思想就需要这些结构，但思想具有自身的内在结构。这即是我所说的“示意结构”。它是能指和所指的特定组合，可以通过符号学中的义素和同位素概念进行描述。

研究音乐叙事性时需要统筹兼顾这两种结构。哪一种结构更基本？

我们讨论一些历史例子。第一个是J. S. 巴赫《十二平均律钢琴曲集》上卷中升C小调赋格曲的音乐动机（图10－2）。

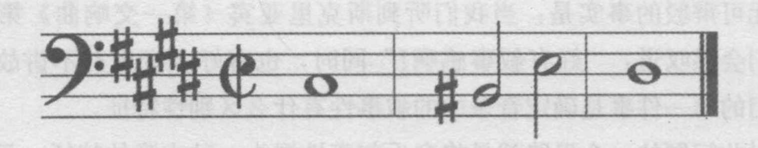


图10－2　J·S·巴赫升C小调赋格曲的音乐动机

这个音乐动机是什么意思？在它之上建构了一个完整的五声部赋格曲，从这个意义上可以说，它代表了“绝对”音乐——音乐无涉语义学内容，唯有赋格技法的句法规则。然而，对于巴洛克时代的音乐听众而言，这一赋格主题是

意味深长的音乐符号：它代表着十字架，因而代表基督之死，如图 10－3 所示。
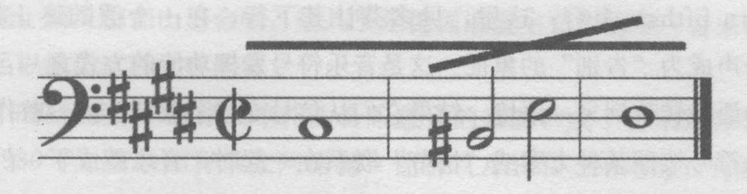


图 10－3 J・S・巴赫升 C 小调赋格曲的音乐动机被阐释为十字架的象征

那个时代的听众素养让他们熟知这一意义，并在巴赫的赋格主题中辨别此意义。譬如，当该主题在塞萨尔・弗兰克（César Franck）《前奏曲、圣咏与赋格》（Prelude，chorale et fugue）中被引用时，即使 19 世纪的听众不再知晓其原来的象征意蕴，同样的宗教意义也会被保留。后来的一些阐释者对该主题以及整个赋格曲的宗教品格视如珍宝，以至于将其演奏成高度神秘的音乐，几乎悄然无声。斯维亚托斯拉夫・里赫特（Sviatoslav Richter）就是这么做的。其他人并没有像里赫特那样将该音乐“模态化”。比如，维也纳教授布鲁诺・赛德霍夫（Bruno Seidlhofer）就这样写道，假如“巴赫写一部五音部赋格曲，那肯定不会是静默的音乐”。

另举一例，贝多芬《降 E 大调钢琴奏鸣曲》（Op. 81a）“告别”的开篇动机，如图 10－4 所示。
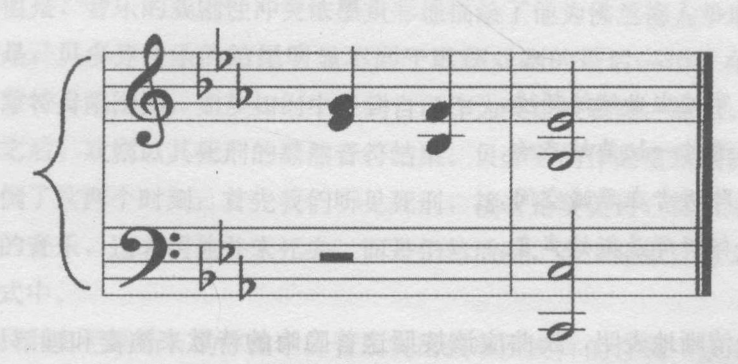


图 10－4 贝多芬《降 E 大调钢琴奏鸣曲》（Op. 81a）“告别”的开篇动机

究竟是什么让这一动机听起来既同时既有田园情调又有忧郁意味？这种大三度－纯五度－小六度（major third－perfect－fifth－minor sixth）音程序列出现在像莫扎特和海顿之类 18 世纪作曲家的许多作品中。这种特定的音程序列

指宫廷的“狩猎声”（hunting calls），推而广之，指贵族的户外生活。贝多芬深谙此道，但为标准示意增添了亲密的浪漫主义思想。正常情况下，“圆号五度”（horn fifths）上行；这里，贝多芬让其下行，在一个假的终止处结束，以此让号声成为“告别”的象征。这是音乐符号发挥功能的方式之一：它们可以从一个语境转移到另一语境，结果它们从信号变成了象征。当一首作品中的许多音乐符号按照某种方案或“情节”联系在一起时，音乐就成了一门叙事艺术。莫扎特深谙此道——比如，其《C小调幻想曲》（K. 396）以系列方式呈现了传统主题“狂飙突进”“法国序曲”“感伤”“华丽”“博学风格”（参见Ratner；同时参见Tarasti，*Theory* 26）。

不知不觉中，我们已经从作为孤立意义传输者的音乐，走向了作为叙事艺术的音乐。当代的任何音乐爱好者都能够领会作品的情节，只要情节是建构在一目了然的主题表层之上。然而，只有专家才通晓更深层次的调性－和声内涵。所谓的古典风格的成功，是建立在多层面的组织之上，让所有类型的音乐听众都能各有所得。

浪漫主义作曲家承续了这一传统，常常把音乐同文学规划和诗歌规划联系起来，或是通过乐曲的标题，或者通过曲谱上印刷的直接引文，来暗示这一点。典型的例子有罗伯特·舒曼的《C大调幻想曲》，一部三乐章钢琴作品，几乎达到了交响曲的地步。曲谱引用弗里德里希·施莱格尔的以下诗句作为箴言：

穿过尘世缤纷梦境，
透过一切美妙声响，
聆听者在黑暗空间，
倾听那最微妙声音。

舒曼清晰地表明，乐曲应该按照这首隐晦的诗歌来演奏和理解。什么是“静默”音调，只能悄悄地听见？有人说，下行的五度音程标志着作曲家的名媛配偶，钢琴家兼作曲家克拉拉·维克。这一音程在作品中的确很醒目。可问题是，它也出现在舒曼和其他作曲家的无数其他作品中。舒曼的例子表明，音乐意义不是严格的词典学意义，而总是取决于它们所出现的语境。

作品的其他乐段必定会唤起文学联想——比如在第三乐章，借助永远漂浮在琶音上方的高音部旋律：至少对我而言，这总是唤起歌德《浮士德》第二部最后一场，精灵们在山里合唱。这几乎是德国浪漫主义中的唯一音乐，其空灵与神韵足以激活这种文学阐释。

到19世纪晚期，文学文本作为音乐意义的来源，成了音乐阐释学的研究领域。1936年，音乐阐释学家阿诺德·谢林（Arnold Schering）写道，贝多芬的每首作品都有"隐秘的"规划暗指歌德或席勒的文学作品。比如，贝多芬《第七交响曲》小快板的葬礼进行曲主题，让人想起歌德《威廉·麦斯特》中梅格农的葬礼；贝多芬《降A大调钢琴奏鸣曲》（Op. 110）则暗示席勒的悲剧《玛丽亚·斯图尔特》；《华德斯坦奏鸣曲》暗指歌德的诗歌《赫曼和多罗西亚》；不一而足。谢林的这种说法受到了批评（参见 Ringbom），但是他为自己辩解道，他并未妄言听众就必然将这些作品联想到叙事规划。它们仅仅"大楼"建筑时的工具和支撑，竣工之后可以置之不理。

不可否认，浪漫主义时期的作曲家从各种艺术的相互关系中汲取灵感。比如，当贝多芬为莎士比亚的《科利奥兰纳斯》和歌德的《艾格蒙特》创作序曲时，自然而然地以为他写的音乐本质上会被理解为"叙事"。然而，音乐叙事并不一定对文学叙事亦步亦趋。比方说，在《艾格蒙特》中，凶险的西班牙宫廷一开始就通过不祥的、沉重的和弦来描绘。很难准确定位人物艾格蒙特的音乐符号，但是，音乐的戏剧性冲突浓墨重彩地描绘了他为佛兰德人争取自由的斗争。可是，贝多芬音乐的结尾明显不同于歌德戏剧的最后一场。在戏剧结尾，艾格蒙特身陷囹圄，如梦如幻中看到自己作为英雄被歌颂。然而，在这昂扬的一场之后，戏剧以其死刑的黯然音符结束。贝多芬的作品重新阐释了这个叙事，颠倒了这两个时刻：首先我们听见死刑，接着是赞美诗，然后才是欢庆英雄胜利的音乐，这表明他并未死去，而是仍然活着，至少是象征意义上活在超验的形式中。

在《科利奥兰纳斯》的序曲中，音乐突出叙事所发挥的性属（gender）问题。科利奥兰纳斯是个极度顽固、傲慢、反复无常的人物，他的标志性主题很早就出现在作品中。主体部分不断闪烁的八分音符的韵致，似乎是在描绘和发展罗马人民反对他的计谋。科利奥兰纳斯的配偶、母亲、孩子——代表柔和、平静、女性特质的所有局中人物——通过唱腔优美的副主题来描绘。我们从戏

剧中得知，科利奥兰纳斯离开罗马，加入了敌军，然后带领他们回到罗马。罗马人孤注一掷，派他的妻子、母亲、孩子去劝说他不要攻打自己的家乡。亲人们的出现让科利奥兰纳斯心软意活，于是决定拂逆本性。他的态度转变导致了他的被害。在贝多芬的音乐里，这个过程是通过女性副主题战胜男性科利奥兰纳斯主题来表现的。可以援引这个例子来支持音乐学家 A. B. 马克思（A. B. Marx）的著名理论，他从男性主题和女性副主题方面分析这个奏鸣曲形式。

阿诺德·谢灵注意到，创作过程中文学规划有时会消失。依我们对作曲家厄恩斯特·肖松（Ernst Chausson）生平的了解，他的著名小提琴作品《音诗》就是取材于屠格涅夫的短篇小说《爱的凯歌》。初稿中如是确定了叙事规划，但终稿却非如此。了解这些事实，我们聆听和感受作品，就和我们不知情时的反应大不相同。

音乐作品就像许多副牌：它们可能包含和文学作品一样的牌可以提供叙事规划，但每一副牌的玩法大相径庭。这里讨论的例子正好说明，音乐不只是其他符号之外一个简单符号；音乐是按逻辑排列的符号序列——这就是说，音乐是叙事。

现在审视一下关于叙事性的其他理论：即，视叙事为音乐的内在结构之观点。这一理论派生自更广泛的叙事概念，视叙事为人类思维的基本范畴，一种专门的能力，这种能力表现在把事件以时间为序排列成一个横组合关系的连续体。这个连续体具有开头、发展、结尾。但是，在有些分析系统看来，就比如 A. J. 格雷马斯的符号理论和海因里希·申克尔的音乐理论（参见 Littlefield），作品的线性展开得到了某种无时间性结构的幕后支持。对格雷马斯而言，这个结构就是所谓的符号矩阵，其中义素 S1 与 S2 同他们的“否定项”non－S1 与 non－S2 构成逻辑关系网络；对申克尔而言，这个结构就是主三和弦。按照这些理论，叙事一生成的过程呈现为这一基本的无时间结构的渐次扩张，或者说从中“取材创作”。申克尔式分析是美国音乐学界的主流方法，公认为更关注音乐空间（音域和调性组织，或所谓的音高结构），而不是时间组织本身。比如，申克尔曾说，背景深处（即，深层结构）没有节奏。但是，申克尔的方法可以很容易地发展成为一种音乐作品的叙事分析方法。其基本前提是：一件音乐作品是依照一个结构而创造的总体性，在此结构中，所有事件都和一个基本

模式以及模式所提供的张力有关。这个前提几乎等价于叙事性的横组合需求。(美国的约翰·埃利斯、英国曼彻斯特的汤姆·潘克赫斯特曾试图将申克尔和格雷马斯结合起来，这一方面前景广阔，但仍有很多工作要做。)我们可以假定，音乐的叙事性是基于内在的示意过程，亦即模态结构，指句法结构中所隐含的张力。因此，下一个问题就是如何分析这些张力。

音乐叙述分析的格雷马斯模型

音乐叙事分析中最根本的问题是将叙事文本切分成适合细致考察的各个单元。倘使我们将音乐的本质视为过程式的、动态性的，就很难对作为整体的作品洞幽烛微：我们只需要把作品分成更小的“叙事规划”即可。比如，对肖邦的《波兰幻想曲》，我曾划分了十个规划，他的《g 小调叙事曲》，则划分了十三个。对前一首作品做如是切分，是为了限定符号矩阵中的哪些项是首先给定的，哪些仍然是隐含着的、“悬而未决”直到作品结尾才给出，作为对最初问题的“解决”(参见图 10−8)。在本例中，先给定的项是开头的和弦和琶音，和弦表示“突降”，琶音刻画的是上升原则。将这两个项分别置于 S2 和 non−S1。许多人曾问道，为什么不把它们看作 S1 和 non−S2。开头不可能是类似“肯定性的”陈述——因此不是 S1——这是因为在许多方面这里涉及的一首“渺远的”波罗涅兹舞曲，无论是就节奏还是和声而言。琶音也不可能被视为某种肯定性的东西；恰恰相反，它是对尚未听到的某个东西的否定，否定这个东西是个特别确定的陈述。当然，大可质疑符号矩阵与音乐的相关性，就像大卫·利多夫(David Lidov)所做的那样(*Elements* 136)。这里我尝试把符号矩阵作为一种工具提出，当特定作品表达其内在张力时，这一工具可以帮助我们分辨语义场中的各种逻辑可能性(Tarasti，*Myth and Music* 138−154)。

我分析肖邦《g 小调叙事曲》的基本目的，是要提出“生成过程”这个概念(Tarasti，*Myth and Music* 154−180)。这个概念是我自己从格雷马斯模型自由改编以适应音乐文本。生成过程有四个层次：(1) 同位素；(2) 空间、时间、行动者的接合；(3) 模态；(4) 音素/义素。通过这种结构化，它就已经是一个叙事模型了。我的思路是，假定同位素形成深层次，一切示意发源于深层次。同位素是有意保留为一个直观的、定义有些模糊的概念，它是关于“意义层次”的思想，文本及文本各部分的连贯性即来源于此。在所谓“话语化”

(discursivization)的过程中，同位素在空间和时间中或者通过行动者显现出来。在音乐空间里，可以区分外在空间或外部空间与内在空间或内部空间，前者指音乐所占居的不同的音域（高/低），后者指从主音到属音第五音的内部运动——如无调性音乐里的情况。在时间维度上，同样有两个范式发挥作用：记忆范式，指音乐事件在听者的记忆中积累；期待范式，当然在作品开头达最高点。这些原理对应信息论中的冗余原理和熵原理。最开始，音乐作品中任何事都可能发生，熵和信息处于最大。随着作品发展，记忆内容增加，冗余也随之增加。"行动者性"（actoriality）概念代表音乐的人形方面。在欧洲古典-浪漫风格中，它经常被等同于主题和主题化（thematicism），但在更广泛意义上，它指听众将自己投射进入音乐的所有方式手段。在先锋派作品中，即使隐约提及前几个世纪的音乐实践，也可以视为对音乐中的行动者性的惊鸿一瞥，很难想象有任何音乐不暗示行动者性。

这些范畴的接合可做客观测量和观察，从这里出现了可能是音乐叙事性最为重要的方面，这就是模态的游戏（the play of modalities）。格雷马斯本人将模态系统阐述为"第三次符号学革命。"［按格雷马斯的说法（"Vers une troisième révolution"），符号学中的第一次革命是语义学发展成一个独立学科，这要归功于法国语言学家米歇尔·布雷亚。第二次革命则是费尔迪南·德·索绪尔创立的结构语言学］。"模态"概念含糊不清。在逻辑学中，它指"必须"或者"知道"之类的思想，并构成所谓道义系统和真势系统的基础。(关于这些系统的应用，参见冯·赖特关于行为逻辑的著作)。在语言学中，它指为言语赋予生命、提供人文内容的方式。这种模态例子有期待、确定、各种情感的表达。在音乐理论中，我们说起所谓的教会调式，对应特殊类型的音阶，诸如艾奥尼亚调式、费里吉安调式、吕底亚调式。这些意义并非相互脱节。按照远古的"民族精神"（ethos）理论，就可以说音乐的调式具有逻辑学或语言学意义上的模态内容。

模态概念最重要的方面为音乐和其他符号系统提供了一种意义，这种意义无法纳入任何词典学单位或言语概念。它代表着没有任何特定语义内容的语义主义。模态存在于音乐话语中——即存在于曲谱本身——意味着存在一种结构性逻辑，嵌入在音乐信息中。也可以说模态——即，模态化的过程——在于音乐的演奏者或听者。这其实和我们通过音乐阐释而常规理解的东西是一回事：

我们可以通过不同方式将同一作品“模态化”。比如，我曾研究过对加布里埃尔·福雷“梦之后”同样旋律的二十一种不同的阐释或者说模态化。每个都声明采取了不同的研究思路来探讨该作品的模态。因此，我们可以将模态视为叙事性的源泉，不用暗示在讲述特定的故事（Tarasti，*Myth and Music* 193—208，293—301）。

除了我称为“成为”（becoming）的正常音乐时间过程外，通行的音乐模态还有“是”（being）和“做”（doing）。是指休止、稳定、和谐的状态；做是音乐行动的同义词：事件、活力、不谐。张力、做、去张力、是之间的交替，形成了微型的“叙事”规划，或者以隐喻的方式说，一种“有机叙事性”。从威尔海尔姆·富尔特文格勒到伊万卡·斯托亚诺娃，有大量的理论阐述这种交替。斯托亚诺娃谈论构造性的和呆滞性的各种力量，它们试图阻止音乐的流动，并将之化简成为是，音乐流动的正常路线是“做”的向前运动（*Manuel* 9）。有些音乐理论家，包括阿萨菲耶夫和申克尔，将此两种力量视为调性音乐内在的“生物学的”必然性。但这种形而上学总体上已经声誉扫地。

基本模态是和做通过其他模态而达到超模态化：意志（will），是音乐的所谓动能、总体方向、迈向目标的趋势[2]；知道（know），音乐所传递的信息，音乐的认知瞬间；能够（can），音乐的力量和效率，演奏时所展现的东西：技巧、惯用写法、精湛技艺；必须（must），诸如奏鸣曲、赋格曲、回旋曲、恰空舞之类的文类规则和形式类型所实施的控制——更一般意义上，指遵循时代特有的审美与技术规范和惯例进行音乐创作时所承受的压力；最后是相信（believe），音乐的认知价值，对接受的劝导性，诸如真实/虚假、谎言/秘密之类认知价值的分布，简言之，沿用鲍里斯·阿萨菲耶夫的归纳，音乐感觉像“真实的言语”（*Musical Form* 710）。

音乐模态在不同程度上显现自身。每一种模态可能不是太多，就是太少。当然，它们在性质上是连续性的和过程性的，但是出于分析的目的，我们可以将他们的存在“数字化”成五个不同的程度：过多，用符号＋＋表示；较多（＋）；足够（0）；太少（－）；不足（=——）。这些划分虽然有明显的任意性，但模态的值和度并非主观属性，不过，听者还是需要一定的素养才能听出他们在整个作品中的分布。最近，利奥·特雷特勒（Leo Treitler）告诉我说，模态这种东西是分析者人为强加给音乐的。恰恰相反，我确实认为，模态是内

在地存在于音乐文本的结构之中，但也可以通过音乐演奏引入。不过，阐释者显然不能将音乐任意地模态化：演奏的模态和乐谱的模态必须互相兼容。可以提出反对意见说，这里界定的模态并不具有普遍性，亦即，不可能脱离风格与文化。民族音乐学里尚未对模态进行研究，但是，倘若符号学理论是有效的，那么在最广泛的人类学意义上也是如此。

音乐生成的最后阶段产生的是音素和义素层次，也就是音乐的表层结构，是实际听到的音乐。对这个层次的分析聚焦于能指和所指的最小单元，即音素和义素。因此，叙事性可以作为一个复杂的、多层次的过程进行分析。这最终产生了一个形式化的模型，就出现在前面提到的例子肖邦《g 小调叙事曲》中，如表 10−1 所示（Tarasti，*Myth and Music* 177)：

表 10−1　肖邦《g 小调叙事曲》中的叙事义素分析

	是/做	意志	知道	能够	必须	相信
I	非将做	+	+	0	0	māb
II	将是	0	+	0→+	+	mab̄
III	将做	++	-	+→++	+→0	mab→m̄ab̄
IV	不去做	0	+	0	+	m̄ab
V	不会是，及物−	-	0	0	0	m̄ab+
VI	不会是，及物+	+→++	-	0	-	m̄ab̄→m+ab
VII	似乎将做	++	+→-	+→++	0	m+ab̄
VIII	似乎将是	+	+→-	++	0	m+āb̄→mab̄
IX	将是	-→0	0	++	-	mab̄
X	非将是，及物+	0→+	−	-	++	m̄+ab
XI	将做	+→++	−	−	+	m̄+ab̄→mab
XII	将做＝将是	++	+→0	-→++	-	m+ab
XIII		++→0	+→++	++	0	mab

人们可能会质疑这种严谨程序的实用性。我相信我们需要一个这样的技术性的元语言，以便将叙事性问题推向更高的概念层面。上述模型让我们能够分析音乐中的叙事性，采用类似于其他领域，尤其是文学研究领域业已证明卓有成效的方法。音乐学家的任务之一，是让音乐的含蓄结构明朗起来，甚至让不同文化的人也能理解。我们生活在一个多元文化的世界里，原则上每个人都能领略任何音乐风格。但是，并非每个人都有必备的造诣来理解音乐叙事性。要培养这种造诣，我们就需要将音乐分解成各种参数和实体，以便解释哪些元素构成音乐叙事的基础。

音乐叙事的主体

音乐叙述中的主体作用是自身的一个难题。在浪漫主义时代所谓的音乐阐

释学中，被陈说的主体被幼稚地和陈说主体混为一谈。听者将赫克托·柏辽兹《幻想交响曲》里的痛苦和荣耀等同于作曲家本人的痛苦和荣耀。传记研究仍然很容易落此陷阱。在某些情况下，作曲家的传记是唯一证据，证明某个主题其实描绘了作曲家生活里的某个真人。比如，阿尔班·伯格的小提琴协奏曲中的女低音主题，或者柴可夫斯基《悲怆交响曲》中的某些主题，曾被诠释为表现了作曲家现实生活中的情人。我非常赞同卡尔·达尔豪斯的观点，他坚持认为，原则上一首马勒交响曲中的英雄不可能是作曲家本人。

我们不能把简单的交流模型直接应用到音乐中。按照这一模型，信息被编码成各种声音的声流，从发送者（作曲者）经过演奏者用或不用乐器传递到听者。这个简单模型应该被一个叙事行动模型所取代，因为叙事模型向示意宇宙/域迈出了一步。音乐情境就处于示意和交流的十字路口，这是现实/隐含作者与现实/隐含听者相遇的地方（参考 Chatman；Booth）。

叙事音乐本文的整个世界在隐含作曲者和隐含听者之间展开。这意味着作为现实作曲家的贝多芬和作为“隐含作曲家”的贝多芬是两个不同的实体。通过同样的推理，作为现实听众的拉兹莫夫斯基公爵，和古典音乐大师隐含作曲家“贝多芬”所假定的作为隐含听者的拉兹莫夫斯基公爵，也是两个不同的实体。此外，作品本身有一个（音乐）叙述者，按照一种内在逻辑来组织音乐事件，同时也考虑可能的听众。譬如说，歌曲“致远方的爱人”中的叙述者假定有位远方的爱人，向其诉说音乐故事。在奏鸣曲“告别”里，叙述者将事件编排成情节，并假定听众能够正确“解码”该情节。可以引而伸之：一部作品可以产生一个主题行动者，其行为在音乐意义上影响作为该行为接受者的另一个主题行动者。因此，音乐是施事（agent）与受事（patient）关系的示例化。比如，“告别”的第一个乐章里，开启引子的圆号动机，影响了快板开头的连续演奏的动机。

图解这种分析，音乐叙事性——这种情况下所有音乐理论上皆为叙事——具有图 10–5 所显示的结构类型（Tarasti，“Sign as Acts” 47）。

C　iC（N/iN_1，iN_2..iN_n——iA_1，iA_2…. iA_n/A）iL　L

其中：

C=现实作曲者

iC=隐含作曲者

N=叙述者

iN=隐含叙述者，或作为施事的主题－行动者

L=现实听者

iL=隐含听者

A=听众

iA=隐含听众，或作为受事的主题－行动者

图10－5　音乐的交流结构，版本1

因此，在音乐以及言语文本中，有许多嵌入的叙述层次，即，作曲者－叙述者－听者－观众或施事－受事的链条。说起情景，就要将它们仔细地区别开来。

叙事情景——情境在我的新存在符号学里是个关键概念（参见 Tarasti, *Existential Semiotics* 8）——在现实世界中也可以观察到。作曲家和听者遵从各种历史的和有机的过程：他们患病、他们娱乐、他们做出政治等方面的决定、他们为生存而奋斗、他们消费音乐是生活方式的一部分，如此等等。考察这种现实－文化层面，对于研究音乐交流十分重要。将前面的模型进行简化，强调链条中的"方框"（参见图10－6）。

作曲者⟶隐含作曲者⟶信息⟵隐含听者⟵听者

图10－6　音乐的交流结构，版本2

但是，一个符号学的叙事分析不能在此止步。接下来的方案中，焦点朝向音乐示意的内核迈进一步。正是从作曲者到隐含作曲者、从听者到隐含听者的这种运动，在音乐中开启了表征：外部现实的元素被内化成各种因子，在音乐话语的内部发挥影响。比如，隐含作曲家是某个有一定造诣的人，用符号提供音乐信息，假定隐含听者能够接收信息并正确解码（图10－7）。

作曲者 ⟶ 隐含作曲者 ⟶ 信息 ⟵ 隐含听者 ⟵ 听者

图10－7　音乐的交流结构，版本3

最后，音乐叙事或信息，本身就可以被阐释为一种模型，也就是说，阐释为一个微观宇宙，其元素处于各种相互关系之中。在某些情况下，这涉及从两个外圈到内圈的一种反射。但是，正如转换经常发生在隐含作曲者－听者层面，交流也不直接从社会、历史或现实情境（所谓的现实）传播任何东西。信息所表征的“模型”，通过其纯粹的音乐交流和行动，甚至可能故意地对立于隐含作曲家和隐含听者的预设。无论如何，对于施事－受事的这种三度区分，对扫清音乐叙事性分析中笼罩的概念混乱，迈出了第一步。

（张新军　译）

符号学术语汇编

术语作者放在方括号内。术语定义源自 Prince 和 Colapietro.

被言说与言说（本维尼斯特）（法语 énoncé and énonciation）这两个术语是用来区分被言说的内容（the enounced）和言说的过程和行为(enunciation)。被言说是一段文本，按连贯原则连接，并被感知为构成一个整体。言说经常被用来指言说者通过使用代词、指示词、时态、模态和评价性词语在语言中进行定位的一种行为。这两个概念经过改动用于研究语言之外的符号系统，尤其是电影。

功能（普洛普）人物在叙事中的行为，按其对总体情节的意义进行界定。

同位素（格雷马斯）构成文本连贯性的符号学特性的重复。该术语的狭义改动指文本中语义单元的重复；在广义上指在能指层面（也就是句法上的、发音上的、韵律上的特性）以及所指层面上的单元的重复。

叙事规划（格雷马斯）位于叙事表层结构的组合段，表征行动者造成的状态改变，并影响另一个（或者同一个）行动者。

音素　能指层面上相当于义素。在语言中，指让音位（最小声音单位）相互区分开来的那些特征。比如，音位/b/和/p/通过特征＋浊音/－浊音进行区

分，同时也共享特征 + 双唇音、+ 爆破音。

义素、义位（格雷马斯）是最小的意义单位。一种语义的特征。单词 tomcat 的义素是：猫科、雄性、成年、无性；它们各自的赋值为：+，+，+，—。

符号矩阵（格雷马斯）（图 10—8）是对文本语义结构的逻辑表达的视觉表征，对基本示意结构进行描述的组合模型。假定一个意义单位 S1（如富有），矩阵对示意的界定依据是其对立项 S2（贫穷）、矛盾项—S1（不富有）、对立项的矛盾项—S2（不贫穷）。按格雷马斯的说法，叙事的语义学过程是沿着符号矩阵的各项的运动。

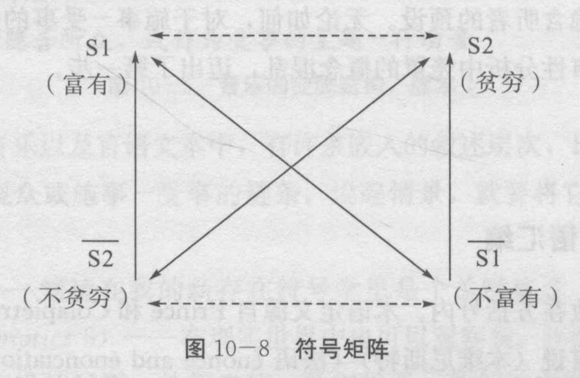


图 10—8　符号矩阵

组合段任何有意义的单元组合。

注　释

1. 具体而言，就是列维-施特劳斯对俄狄浦斯神话的分析。

2. 沿着这条线，L. B. 梅耶尔和尤金·阿莫尔曾经提出过他们的"含义"模型——但是，关于"意志"的论述自然可追溯到叔本华的形而上学。

参考文献

Asafiev，Boris. "Musical Form as a Process". 3 vols. Trans. and comm. J. R. Tull. Ph. D. diss.，Ohio State University，1977.

Booth，Wayne. *The Rhetoric of Fiction*，2d ed. Chicago：University of Chicago Press，1983.

Bremond，Claude. *Logique du récit*. Paris：Seuil，1973.

Chatman，Seymour. *Story and Discourse*：*Narrative Structure in Fiction and Film*.

Ithaca: Cornell University Press, 1978.

Colapietro, Vincent M. *Glossary of Semiotics*. New York: Paragon House, 1993.

Grabócz, Mátra. *Morphologie des oeuvres pour piano de Liszt. Influence du programme surl'évolution des formes instrumentals*. Paris: editions Kimé, 1996.

Grabócz, Mátra. ed. *Méthodes nouvelles, musiques nouvells. Musicologie et création*. Strasbourg: Presses Universitaires de Strasbourg, 1999.

Greimas, Algirdas Julien. "Vers une troisiéme révolution sémiotique". Lecture at the second annual meeting of the Semiotic Society of Finland, University of Jyväskylä, 1983.

Greimas, Algirdas Julien, and Joseph Courtés. *Sémiotique. Dictionaire Raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette, 1979.

Charles, Daniel. *Musique nomads*. Ed. and intro. Christian Hauer. Paris: Editions Kimé, 1998.

Charles, Daniel. *La Fiction de la postmodernité selon l' esprit de la musique*. Paris: Presses Universitaires de France, 2001.

Hatten, Robert S. *Musical Meaning in Beethoven: Markedness, Correlation, and Interpretation*. Bloomington: Indiana University Press, 1994.

Lévi-Strauss, Claude. *Anthropologie structurale*. Paris: Plon, 1958.

Lévi-Strauss, Claude. *Mythologique IV: L' homme nu*. Paris: Plon, 1971.

Lidov, David. *Elements of Semiotics*. New York: St. Martin's Press, 1999.

Littlefield, Richard. *The Margins of Music Analysis*. Acta Semiotica Fennica XII. Approaches to Musical Semiotics 2. Helsinki: International Semiotics Institute at Imatra, Semiotic Society of Finland, 2001.

Meyer, Leonard B. *Explaining Music*. Chicago: University of Chicago Press, 1973.

Monelle, Raymond. *Linguistics and Semiotics in Music*. New York: Harwood Academic Publishers, 1992.

Monelle, Raymond. *The Sense of Music: Semiotic Essays*. Princeton: Princeton University Press, 2000.

Narmour, Eugene. *Beyond Schenkerism: The Need for Alternatives in Music Analysis*. Chicago: University of Chicago Press, 1977.

Nattiez, Jean-Jacques. *Fondements d'une sémiotique de la musique*. Paris: Union Générale d'Edition, 1975.

Prince, Gerald. *Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1987.

Propp, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. Trans. L. Scott. Bloomington: IndianaUniversity Press, 1958.

Ratner, Leonard C. *Classic Music: Expression, Form, and Style*. New York: Schirmer, 1980.

Ringbom, Nils-Erik. *Über die Deubarkeit der Tonkunst*. Helsinki: Edition Frazer, 1955.

Schenkerk, Heinrich. *Neue musikalische Theorien und Phantasien* 3: *Der Freie Satz*. Vienna: Universal, 1956.

Schering, Arnold. *Beethoven und die Dichtung*. Berlin: Junker und Dünnhaupt, 1936.

Sebeok, Thomas A. *A Sign is Just a Sign*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

Sebeok, Thomas A. *Global Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press, 2001.

Stefan, Gino, Eero Tarasti, and Luca Marconi, eds. *Musical Signification between Rhetoric and Pragmatics: Proceeding of the 5th International Congress on Musical Signification*. Bologna: CLUEB, 1998.

Stoïanova, Ivanka. *Manuel d'analyse musicale. Les Formes classiques simples et complexes*. Paris: Minerve, 1996.

Tarasti, Eero. *Myth and Music: A Semiotic Approach to the Aesthetics of Myth in Music, Especially That of Wagner, Sibelius and Stravinsky*. Approaches to Semiotics 51. Berlin: Mouton de Gruyter, 1979.

Tarasti, Eero. *A Theory of Musical Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press, 1994.

Tarasti, Eero. "Signs as Acts and Events: An Essay on Musical Situations". *Musical Signification between Rhetoric and Pragmatics: Proceedings of the 5th International Congress on Musical Signification*. Ed. Gino Stefan, Eero Tarasti, and Luca Marconi. Bologna: CLUEB 1998. 39-62.

Tarasti, Eero. *Existential Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press, 2001.

Von Wright, Georg Henrik. *Norm and Action: A Logical Enquiry*. London: Routledge and Kegan Paul, 1963.

11. 音乐、文类、叙事理论

彼得·拉比诺维茨

(Peter J. Rabinowitz)

跃跃欲试

过去一二十年中，所谓新音乐学的兴起——包括批评家弗雷德·茅斯(Fred Maus)、苏珊·麦克拉里(Susan McClary)、安东尼·纽科姆(Anthony Newcomb)的研究——让人对音乐与叙事的关系重燃热情。[1]这些理论家将关于音乐意义的重要问题重新纳入音乐学讨论中，一反主导该领域多年的极端形式主义——这种形式主义集中体现在米尔顿·巴比特(Milton Babbitt)的论断，即音乐作品可以“全面而准确地”理解为“各个时间点上发生的事件”(14)。可是，他们的叙事分析具有严重偏颇：他们的分析是普洛普式的而非布斯式的，侧重故事层而非话语层。[2]

当然，这不过是一种非常笼统的说法。但我以为，这确实指出了一种实实在在的局限性。大体而言，新音乐学的叙事理论化(以及别人对他们的批判，这些人认为叙事理论让音乐误入歧途)主要把叙事看作“事件序列”(参见Dell'Antonio et al. 42)，因而聚焦“情节”问题——既包括组合成整体的音乐事件在时间中的展开方式(包括如何唤起、满足、挫败预期)，又包括音乐对行动者和施动者的表征方式。但大体上他们忽视了叙述行为本身；[3]尤其是没有足够重视音乐如何在修辞功能上殊途同归，修辞功能是通过如反讽或聚焦之类的叙事元素实现的。因此，当罗兰·乔丹(Roland Jordan)和爱玛·卡法雷诺斯(Emma Kafalenos)信誓旦旦地说“可以通过……叙事学概念丰富对音

乐的聆听”时，他们强调的是“同横组合关系相关的那些概念”，这些关系开拓了音乐的时间性，而不是强调视点问题（111）。同样，当麦克拉里讨论莫扎特《交响曲第 38 号》最后一个乐章时，她详细谈论了涉及“充当主人公的顽皮曲调”的故事——包括阶级和性别问题——而不是谈论谁在叙述这些事件，或者叙述者（对立于作曲者或主人公）采取的什么视角。

这些都不是个案：总的说来，在解释音乐对其所叙述内容所持的立场方面，音乐学家一直难以让人心悦诚服。当文学批评家想知道《1984》要我们以何种视角来看待温斯顿在最后一页中展现的表面胜利时，我们有许多的分析工具可以用来讨论这个问题。然而，关于肖斯塔柯维奇《第五交响曲》的结尾，类似的问题会让批评家茫然失措，最终不得不借助传记分析的异议而不是音乐/叙事学分析。[4]

鉴于此，难怪有人质疑，叙事理论除了为音乐学关注提供一个时髦标签之外还能提供什么，甚至杰出的音乐叙事学家茅斯也曾提出“器乐可能比散文叙事更接近戏剧”（“Narratology” 642）。[5]反对者们很可能是对的，但我不会轻易放弃。相反，本文要表明，我所谓的“修辞叙事理论”如何有助于弥补这一缺憾。

修辞叙事理论？从解构理论一直到曾经所谓的“公共演讲，”修辞一词的学术用法五花八门。因而，两个毫无共识的批评家都宣称忠实于“修辞”批评，这种情况完全可能，甚至司空见惯。因此有必要做简明界定：本文中的修辞叙事理论是指叙事理论的特定分支，源自不同理论家，如 J. L. 奥斯丁和韦恩·布斯。这些分支各有千秋，但主要是不把叙事看作一种形式对象，而是看作规约框架中的一种修辞行为，亦即，按照某些既定规则从一个人（或一群人）到另一人或多人的有目的的某种交流行为。更具体地说，传统的结构主义叙事学对叙事的极简界定可能是“某事发生。”而对修辞叙事学来说，极简界定可能是“某人采取约定俗成的技巧，为某个目的向其他某人讲述某事发生”——这一界定更侧重讲述行为（及其动机）本身。[6]

我在别处曾说，措辞略微不同，这种叙事理论甚至在处理非文本化音乐时也可以大有裨益，如马勒的《第六交响曲》或者肖斯塔科维奇的一些交响曲。[7]这里，我要转而讨论修辞叙事理论如何可以帮助我们理解音乐在歌剧中的功能。乍一看，这可能有违直觉：毕竟歌剧通常被认为更接近戏剧而不是小说，

其“叙事”维度通常在其故事（mimesis）而不在其讲述（diegesis）。修辞叙事理论重视讲述行为，因此貌似隔靴搔痒。然而我认为，经典的19世纪和20世纪早期的歌剧，既有叙述者又有故事，视其为一种讲述式叙事的形式可能更有成效。而且，在探讨音乐在歌剧中的修辞功能时，我会特别阐述我所谓的“虚构音乐”（fictional music）——这种音乐能够在作曲家和人物之间打开一道特别的裂缝。我论述的核心是，展示虚构音乐如何邀约听众同时占据好几个不同的聆听位置。这种多重性类似纯言语叙事（尤其小说）的某些核心技巧，不仅让音乐“表征”各种状态，而且操纵听者采取与这些状态相关的立场。

应用修辞叙事理论还有第二个优点，与叙事本身倒没有明确关联，而是更关涉到一般的阐释问题：可以增强我们对音乐意义生成起点的重要性的认识——尤其是观众的文类先入之见的重要性。这是因为，新音乐学虽然有反形式主义设想，但却在某些方面将作品当做多少固定的客体来对待。乍看起来，对他们的这种批评显得奇怪，毕竟他们坚决地拆解前辈的“实证主义”音乐学，对生产语境如何改变音乐极其敏感：比如，麦克拉里对莫扎特的分析，一开始就承认莫扎特同“18世纪资产阶级文化张力”之间的“角力”（69）。即便如此，他们也的确低估了听众的知觉在何种程度上实际影响了音乐首先“是”什么，也就忽视了与音乐意义的本质有关的一系列问题，我希望我的方法能够澄清这种意义本质。

我的港湾

说所有阐释都需要驻泊理论港湾，已是老生常谈，但是，说理论需要锚定在阐释中，也同样所言不虚（不过不那么容易接受）。比如，叙事理论可以轻易席卷文学讨论，人为制造各种区别——比如，提出的一些图式在任何文学文本中都未曾实现。在我看来，任何理论均需要能够回答这个问题“症结是什么?”——无论是韦恩·布斯的《小说修辞学》、热拉尔·热奈特的《叙事话语》，还是詹姆斯·费伦的《作为修辞的叙事》，这些最佳的叙事理论所勘察的线路总是以已存在的阐释问题为指引。因此，在进入理论之前，我先要探讨一个具体的文学-音乐文本所提出的问题：杰罗姆·科恩/奥斯卡·哈默斯坦二世（Jerome Kern/Oscar Hammerstein II）的《演出船》（*Show Boat*）。

选择《演出船》可能显得怪异。毕竟，每当我说起在研究它时，人们的反

应总是困惑不解。甚至我的同事亦是如此，尽管他们那些认可我对苏·葛拉芙顿或者几乎被遗忘的19世纪小说家索斯沃思夫人的通俗文化研究。我以为，他们感到意外有三个原因：第一，他们许多人是通过1951年米高梅电影才了解到这部作品——该电影是一部冷战搞笑作品，系统洗刷了1927年原作中的几乎所有的有趣内容。第二，许多反应是出于对种族主义的谴责，起因是多伦多到纽约的巡演——这些谴责引发了一场争论，遗憾的是，这场争论几乎没有触及这部小说兼歌剧的复杂的种族政治学（出于对本文学术背景的尊重，我称其为“歌剧”而不叫“音乐剧”）。[8]然而，最重要的是，他们回应的是作品中的一个实在问题。《演出船》的主创们孤注一掷：企图抵制意识形态的趾高气扬——尤其在性别领域——这种趾高气扬正是百老汇音乐生产的标志。但是，因为观众禀性难移，文类的韧性比我们承认的要大得多，文类经常向不忠于它们的作者复仇。这恰好是《演出船》的境地：歌剧最终陷入了我所谓的“文类机关”（generic grip）。

我要趁此机会说明音乐的修辞叙事分析如何能够解释这一切。不过，要这样做我得先行自己阐释《演出船》，重点关注故事结局的性别意识形态。乍一看，该歌剧似乎有一个传统的，常常是姗姗来迟的大团圆结局。故事错综复杂，围绕麦戈诺丽娅（诺拉）·霍克斯展开。她的父母是经营着“棉花号”演出船的“船长”安迪和帕西·霍克斯。剧团的情侣台柱子朱莉和史蒂夫，被醋意大发的同事皮特指责一番后，又被密西西比治安官指控犯跨族通婚罪（朱莉有部分黑人血统），于是离开了演出船——违背帕西意愿的是，他们的位置被诺拉和盖洛德·拉维纳尔所填补，后者是一个英俊的赌徒，在恰当的时间出现在恰当的位置。诺拉和盖伊很快陷入爱河，并在船长安迪阴谋利用其宣传价值的一个仪式上结了婚。二人关系勉强维持数年，最终麦戈诺丽娅被抛弃；她和女儿基姆经过艰难奋斗，在舞台上自立成功，这时拉维纳尔才意识到他失去了什么，在落幕前回归。

这貌似不过是情节剧“爱能战胜一切”俗套的又一个变体，就像对玛丽·简·霍尔姆斯（Mary Jane Holmes）《暴风雨和阳光》（*Tempest and Sunshine*）的改编，乃“棉花号”的谋生之道。然而，有明显的错位：第一，歌剧的结局和它所依据的艾德娜·费勃（Edna Ferber）的小说原著颇有不同。原著是1926年度的一部畅销书，许多观众可能读过。费勃明显摒弃了情节剧的结局，“爱

胜利了、正义得到伸张、善有善报、恶有恶报”“汹涌的引擎被骗走了它们的受害者”(65，102)。在她的小说中，拉维纳尔(和《暴风雨和阳光》的朱莉不同)并没有为最后的救赎而回归。第二，歌剧的结局需要在反浪漫的反讽语境里解读，反讽已经侵蚀了整个作品，不仅在细节上(比如，第一幕最后一场的浪漫而狂热的韵文，或者“我要扮演爱人的角色”里对哈姆雷特与奥菲莉亚的讥讽式提及)，[9]而且也在一些更大的时刻。比如，最流行的歌曲之一——表面上看也是最甜美的——是《我为什么爱你?》。但是，诺拉和拉维纳尔唱这首歌的时间，正好是在他将她抵押以换取一晚上的赌博之前——并且，尽管合唱以“寸阴不若岁”欢快地安抚她，但在随后一场里确是度日如年(Hammerstein, *Show Boat* 65)。[10]更恶毒的是，这首歌又被安迪和帕西翻唱，而他们之间的关系根本不是爱。[11]更广泛地说，最后的大团圆必须置于其他所有的两性关系语境中来观照，这些关系——涉及白人人物的——有严重缺陷。这很难看成一个重温结婚誓言的滋养语境。

然而，如何解读这个结局的问题是一个超出了美满良缘的问题。因为情节的解决同拉维纳尔的暧昧性属问题紧密相连——这是对该作品各种讨论中讳莫如深的问题。姑且承认，性属问题在这里不是个简单的问题。费勃不是一个能够一清二楚地区分异性恋-同性恋的人，她刻意地避免将男性的性取向简单等同于男性-娘娘腔。如果你读过《巨人》(*Giant*)，你或许记得比克和他儿子在什么是适当的男子行为问题上的对立态度。而且，主人公被命名盖伊(Gay，有男同性恋之意，译者注)并非巧合[12]，小说原著里，帕西几乎毫不掩饰对他的反感，对其如是描述:“他有一双白人样的女人样的手，讲究他的指甲。我敢打包票说，要是你在新奥尔良打听一下，你会发现不大对劲(queer，有同性恋之意，译者注)，”还补充道:“不单是指甲干净的事情……是所有的事情。”(113)

值得一提的还有盖伊在拈花惹草方面有始无终。如费勃所写:“他不是流氓。实际上他非常温雅，甚至很柔弱。他的法子，连同他强烈的个人魅力，都简单至极。他向所有妇女示爱，却不求回报。她们为之倾倒，心旌荡漾等待最后的进攻。未能遂愿时她们不解地看着他俊俏的脸庞，因某种惆怅忧伤而显得更加俊俏。”(111)费勃又强化了这一意象，通过描述拉维纳尔的绘画场景(122-123)，通过提起他“整洁、纤细的”字迹(212)，通过他陪伴麦戈诺丽

娅购物时一贯的样子——因为，麦戈诺丽娅“对绮罗珠履一窍不通”，而拉维纳尔却“了如指掌”(160)。尽管我们不能说拉维纳尔和他从未谋面的女婿肯尼思·卡梅伦是一丘之貉，但是，反复出现的基姆和她母亲（传统上在歌剧中由同一演员扮演）之间的类比会引导我们在她们的丈夫之间进行类比。费勃明确地将肯尼思编码为同性恋：

> 她和肯尼思·卡梅伦的婚姻圆满、幸福、快乐。独立的卧室和那些可爱的睡衣——带威尼斯袖和方颈线的天鹅绒。要好的朋友。没有什么龌龊的东西……肯对待基姆是举案齐眉、温柔体贴。基姆对待肯是举案齐眉、温柔体贴……肯的声音。轻言细语。那是一种——喔，麦戈诺丽娅从不承认，甚至私下地也不，但那就是她所谓的男性室内设计师的声音。你经常听见这种声音，喝茶时、在阿冈昆酒吧、在最初几夜的幕间休息室、在麦迪逊大街那些迷人的商店，那里有修长的少年以细嫩的双手向你展示家具、旧玻璃、铜制品、图片。我的意思是——它就是那样一种东西！(229)

这里我并非要表明，盖洛德这个“身材纤细、油头粉面的人物”(Ferber 128) 确定无疑地“是”男同性恋——仅仅是要表明，他和麦戈诺丽娅的两性关系似乎在某种程度上受到关于他自己悬而未决的（甚至没有问起的）性别认同问题所困扰，在这一语境中看，他对她的抛弃就具有特别的心理意味，而不是简单地诠释为赌博癖好。我还要表明，完全有理由预料，机警的原初观众能够明白这一点。他们毕竟已经读过小说原著；他们知道亚历山大·伍尔科特是费勃和克恩中间人的传言；在他们看此歌剧的仅仅几个月前，梅·韦斯特因其戏剧《性》被捕，这是警方打击那些肯定男同性恋戏剧的部分举措，不久后导致纽约州立法禁止任何戏剧“描绘或涉及性堕落或性变态主题”(Chauncey 313)。我要表明，此语境下我们对结局的解读也呈现了一种心理意味：这将很大程度上决定我们认为该作品在性别的多种可能性问题上采取何种立场。

让我阐述一下歌剧陈列性别的多种可能性的方式。《演出船》围绕一个中心对立展开。在许多方面它都预示了当今本质主义和建构主义之区分。但是，这些术语携带当下争辩的包袱，会让作品去历史化，因此，我倒愿意采用歌剧中两首核心歌曲所提出的术语，陈列两个对立的立场。第一个我们不妨称之为

生物学立场，由歌曲《禁不住爱上那个人》呈现，表示性是一种自然力量，类似于鱼翔浅底鹰击长空的自然力。另一个是歌曲“假扮”表达的立场，认为通过假装、演出或纯粹宣告（declarative）力量，就能创造所栖居的性世界。[13]

费勃本人似乎没有将此看作非此即彼的区分，因为她模糊了这两种看待世界的方式之间的界线。因此，她的许多小说都是女性宣告式的自我建构：如《风尘双侠》（*Saratoga Trunk*）中的克莱奥如是说：“记得不管我说我是什么——我就是什么。我应该是适合我的那个人。”然而，经常也有生物学含义：比如在那部早期小说中，卡卡拉扣表示，克莱奥“逢场作戏”是从其曾祖母继承的基因遗传特征（45）。[14]

还有，费勃总体上偏向宣告式而非生物学选择，歌剧甚至向该方向进一步倾斜。不无巧合，我们看到，《禁不住爱上那个人》是一首最清晰表达生物学立场的歌曲，一首最有力论证爱的力量与永恒的歌曲，本身却极度苍黄翻覆，每次翻唱都被语境改得面目皆非，掩饰了其哲学立场。

我并不是说歌剧将宣告式自我建构认可为一种好的生活方式：歌剧是在做一种本体论主张，而非伦理主张，其道德后果也是大相径庭。[15]但是，毫无疑问，其本体论范围被表现为涉及除性之外的各种关系。比如，关于“家庭”的总体观念被化简成宣告行为：麦戈诺丽娅的父亲，安迪船长，这个“棉花号”背后的幽灵，坚持认为他剧团的成员是“一个幸福的大家庭”（Hammerstein 10）。事实上，是安迪组织上演了麦戈诺丽娅和拉维纳尔的罗曼史，筹划了他们的婚姻，将之整成了一个戏剧事件。拉维纳尔不仅用歌曲“假扮”来建构他同麦戈诺丽娅的关系，而且后来还用它界定他同女儿基姆的关系。[16]

更有趣的是，种族也作为一种宣告式而非生物学范畴来对待。歌剧中最富有戏剧性的场景是朱莉和史蒂夫被指控跨种族通婚。有意思的是，朱莉已经向黑人厨子奎尼“泄露”了她的种族——但不是通过她可能具有或者不具有的任何遗传学特性（她看起来并不黑），而是通过她演出的言语行为，尤其是她所唱的歌曲。史蒂夫通过诡辩措辞重新界定他们关系的种族成分——他通过喝下朱莉的血让自己成为黑人然后宣告“我的身体有黑鬼的血”。他用黑鬼这个词——在歌剧（34）和小说（88）里都颇为踌躇——他选择这个词的时候心里想着他的观众，那个密西西比治安官，而且，他被敲定黑人也不是因为任何生理证据，而是演出船上他人的宣告。[17]歌剧中，族裔性同样是一个宣告的问

题——芝加哥万国博览会上的“异国的”达荷美舞女其实是纽约黑人，不过“假扮”是非洲某村落的土著。其实，在费勃的小说原著中，甚至算术也被宣告行为所破坏：“棉花号浮宫剧院十人乐队”只有六个演奏者；“一千座”的观众席只能容纳六百人（14）。

但是，宣告立场有两个极端（当然，中间有大量的渐次变化）：不妨称之为“存在”（你选择成为什么，你就是什么）和“规范”（社会力量宣告你是什么，你就是什么）。于是，即使在宣告框架中，也至少有两种相对立的方式来解读结局。要么是盖伊对其性别有个人控制，最终勇敢地选择了回归他个人假冒的异性恋，要么是盖伊最终为社会规范所击溃，迫使他遵从异性恋规范，回归“一个幸福的大家庭”。

凭什么选择一种解读而放弃另一种？我的看法是，哈默斯坦和克恩对其歌剧的结构方式——包括文本和音乐——鼓励观众以否定地方式解读结局，解读为盖伊受挫于规范的魔掌，而不是以肯定的方式解读为真爱的胜利。在我的解读中，一个关键是第二幕托卡德罗试音。在这一场中，被丈夫抛弃的麦戈诺丽娅找到一份夜总会的工作——只有同意唱那首时髦的雷格泰姆歌曲《禁不住爱上那个人》时，她才能说服制片人雇佣她。不过，要看清这一场戏如何按照我的诠释运作，有必要从更一般意义上考察音乐在歌剧中的修辞运作。这需要返回到本文开头提出的理论问题。

规范的礼节

我在别处曾说（尤其是在*Before Reading*中），文学和音乐的规范存在于读者和听者，也同样存在于文本中；这就是说，规范不仅可以视为文本元素所构成的模式，而且也可以视为领会艺术作品的共享策略。因而，文类不仅可以被视为形式特征的集合，而且从观众的视角看，也可以被视为解锁文学意义所采用的阐释程序的菜单。这些策略包括我所谓的“注意规则”（rules of notice，告诉我们把注意力放哪里）、“示意规则”（rules of signification，让我们从注意的细节中提取意义——比如，从关于拉维纳尔手指甲的说明中得出关于他的个性的结论）、“配置规则”（rules of configuration，允许我们向浮现的形式模式中加入元素，由此产生预期和封闭感）、“连贯规则”（rules of coherence，让我们把总结的意义归因于完成的作品体验）。这样看来，阅读

（我在宽泛意义上使用这一术语，包括听和看）总是“读作”：将钱德勒的《漫长的告别》“读作”侦探小说，显然是不同于读作政治文本或心理小说的体验，需要调用不同的阅读策略。

我的意思并不是说阐释是一个线性过程。事实上，我们会看到，这些规则通过错综复杂的，经常是不可预测的方式相互作用。而且，虚构文本中核心的示意规则之一——让我们决定文本世界里什么是“真实的”——要求读者同时承担几个角色，这些角色的相互渗透为阅读体验的审美冲击提供了一个重要源泉。两个最重要的角色是我所谓的“作者的”观众和“叙事”观众。

第一，作者不可能知道现实中谁将阅读他或她的书——但同时，甚至开始写作之前，作者不可能不假定读者的知识和信念。要满足这些需求，作者为假设的观众写作，此即作者的观众。但是，阅读虚构小说尚需要另外一个步骤。像所有表征艺术作品一样，虚构叙事是模仿，在具体意义上它们是它们所不是的某个事物：比方说，内勒·拉森（Nella Larsen）的《冒充白人》（*Passing*）记叙 20 世纪 20 年代哈莱姆区两个妇女之间的棘手的关系。将虚构中这一额外维度进行概念化的一个方式，就是承认这一点，既然小说通常是对某种非虚构形式（经常是历史）的模仿，那么叙述者（无论是否戏剧化）就是对作者的模仿；正如现实作者总是为假设的作者观众写作，那么叙述者也总是为模仿的观众写作，此即叙事观众。因此，观众对此类作品的体验总是至少有两重：我们既不能将作品纯粹视为就是那么回事，也不能纯粹视为貌似那么回事，而是必须同时在意识中保持这些相互竞争的（且相互不兼容的）视角。如果将《冒充白人》的故事视为“真实的”，且试图对高潮部分克莱尔跌落的特别公寓窗户穷追不舍，我们就无法理智地阅读这部作品；然而同时，读者不能仅仅因为克莱尔不是个真实的人，就不同情她在异性恋主义和种族主义压迫下遭受的痛苦。在更一般的意义上，把某个东西读作虚构，我们不仅要加入作者的观众（承认所阅读的东西是一个编造的艺术品，视人物为建构），而且还要假装是叙事观众（视所阅读的东西为历史，视人物为真实的）。[18]

任何虚构文本均要求作者观众和叙事观众，但是，不同的文本需要我们以不同的方式平衡二者。有些文本（比如《追忆似水年华》《飘》）创造了蛊惑的叙事层致使读者常常全然忘却是在阅读虚构；其他作品（如卡尔维诺《寒冬夜行人》）向作者观众聒噪不休，若非不能，也委实很难作为叙事观众参与。（布

莱希特的陌生化效果，虽然措辞不同，亦是通过攻击叙事层而鼓励批判性思维）。有些虚构文本，如约翰·福尔斯《法国中尉的女人》，就主要取决于这两个层面之间的张力。

作者/叙事这种区分本身在费勃的小说中被主题化。这也是克恩/哈默斯坦歌剧强力呈现的主题之一；歌剧不断地将人物的角色呈现为“人们”和“棉花号”上演出的内部戏剧的“演员”。麦戈诺丽娅和拉维纳尔第一次接吻是在排练《牧师的新娘》的一场时，这是演出船的保留节目；合唱指出，和真爱的人扮演“情人的角色”既愉快又轻松，因为排练“吻戏”是一种快乐，表达“炽热的感情”不需要任何“戏剧艺术”。[19]

不过，这种分裂通过一个场景得到了最明显的戏剧化。有个莽汉无法区分作者层和叙事层，干扰了《牧师的新娘》的演出，意在将舞台上的女主人公从坏人手中拯救出来。

这种分裂可有音乐类比？有的——不过为了看清它们如何运作，我们需要仔细审视音乐在歌剧里的结构作用。如前所述，歌剧的叙事维度一般认为处于故事层，而不是在于讲述故事的方式。然而，我认为（我意识到这会有争议），19 世纪和 20 世纪早期的歌剧从其零度形式反过来看会别有洞天。当然，剧本从其本身来看具有戏剧的外表，但就整个配乐而言，文本最好看作对话——直接报告的言语——插入在音乐结构，音乐结构充当叙述者评论。我将之比作叙述者评论而不是作者评论，这是因为，倘若用言辞表达——比方说，“咪咪和鲁道夫越来越对彼此感兴趣了”——这句语相当于文学文本中叙述者的话语而不是作者的话语。就这一点而言，音乐在结构上类似于电影的画外音。[20]

评论可以是外化的，就像福楼拜的叙述者描述第一眼瞥见夏尔·包法利时的外化评论：“他的头发顺着前额剪齐，像乡下教堂里的歌童，看起来又懂事，又不自在。”（1）虽然表面上他是在讨论夏尔的心理状态，但没有真正地提供内部视角；他告诉我们夏尔看起来是什么样子，而不是他在想什么。我们有音乐等价物，《玫瑰骑士》中理查·施特劳斯选择怪异、矫饰的音乐，通过故作高贵的演员阵容来为奥克斯的出场伴奏：虽然音乐揭示了男爵的性格，却是从外部而非内部进行揭示的。

但音乐的评论也可以是内部的。实际上，自由间接体（*style indirect libre*）甚至也有音乐等价物。自由间接体，或称自由间接话语，是叙述者表现

人物思想的一种技巧，不需要诸如“他想”之类的引导语。“她只有半分的内疚”(Elle n'était qu'à demi coupable)：对奥黛特坦白她最近频繁的女同性恋活动，普鲁斯特的叙述者如是描述斯旺诸多矛盾反应的一种（*Swann's Way* 522；*À la recherche* 367）。该语句表现的是斯旺的想法而不是叙述者的想法——虽然传统上自由间接体保留了人物的言语和思维模式的某些个人特质，但是，人物和叙述者之间的精确界限上总有一些含混之处。比方说，很难肯定斯旺是否想到了内疚（coupable）这个具体的词及其衍生意思，或者他的想法是否更加幼稚。[21]我们可以听见音乐的等价物，在普罗科菲耶夫《战争与和平》的结尾，娜塔莎和安德烈最后一次会面时，管弦乐队演奏的乐曲让人想起第二场舞会上他们跳过的华尔兹。两个人物谁也没有提起那个事件，但作为听众，我们可以说他们想起了那件事，因为叙述者是这么说的。然而，没有理由相信他们想起了那首华尔兹：采用那个华尔兹来借代整个事件，是叙述者的决定，不是人物的决定。

更加复杂的例子是施特劳斯《莎乐美》最后一场纠结的和弦。莎乐美刚刚亲吻了施洗者约翰被斩头颅带血的嘴唇——管弦乐队就洋洋得意地开始了莎乐美的一个广为人知的母题，作为一种洋洋得意的反应。但是，它穿过了一个意想不到的不谐和音（正好在排演 361 号之前）——既然这个不谐和音是整个乐队响亮地奏出，有一个增加的突强音符，你无须是一个训练有素的音乐家也能辨别出对预期的破坏。你无须是一个训练有素的音乐家也能辨别出这是对莎乐美心理状态的评论：我发现，向非音乐家教授这一歌剧时，他们能够就那一和弦的心理含义侃侃而谈。可是，正如普鲁斯特的叙述者采用自由间接体，负责将斯旺或许幼稚的思想转化成精确的言语形式，施特劳斯的叙述者也同样负责将莎乐美的思绪转化成音乐意象，可以说，背着人物呈现给我们。[22]

在《演出船》中，我们发现外在的和内在的评论均在起作用。比如，最明显的外在评论是第一幕开头曾出现的不祥的、充斥三全音的音乐的回归——人们可以预期这里描述的是不出声的电影坏蛋——这时治安官瓦隆首次登台亮相。更细微的，不那么外在的评论是“叙述者”强化歌剧的“宣告”主题。宗教是这些领域的另一个方面，就像种族和家庭一样被看作是一种宣告，但不是在文本中而是在音乐中被表达：如果你仔细聆听第二幕女修道院场景中的虔诚音乐，你就意识到这是“安迪船长”主题的一个变奏，在歌剧里始终联想到表

演技巧和装腔作势。

也有内在评论。比如，通过歌曲“假扮”，罗伯特·拉塞尔·贝内特——歌剧的配器师，试图向观众（背着人物）表达盖伊性别含混的某些信息。如杰拉德·波德曼（Gerald Bordman）描述的那样：“贝内特对情人的第一首歌曲‘假扮’的配器，以弦乐支撑男主人公，以木管乐支撑女主人公。克恩认为应该反过来。他的论调是，弦乐热情女性化，而木管乐更冷峻因而男性化。贝内特挑战了作曲者，认为两人中拉维纳尔更激情洋溢，而麦戈诺丽娅更矜持高冷，甚至揶揄。”(284)

所有这些情况中，都存在叙述者和人物之间的分裂。但没有一例发现作者/叙事分裂的音乐等价物。音乐可以相当于叙述者评论，而不是作者评论——但这些情况中，有全知叙述者，不是故事的一部分，用布斯的话说，非常接近隐含作者，再做区分没有意义。然而，当我们有虚构音乐时，情况就更加复杂了。虚构音乐是模仿另外音乐的音乐——尤其是对另外某音乐的另外演奏。[23]因此，当里姆斯基-柯萨科夫的《莫扎特和萨列里》（*Mozart and Salieri*）中独奏小提琴家演奏来自《堂·乔凡尼》的“Batti，batti”的开头时，我们就有了虚构音乐：他或她是一名专业音乐会小提琴手演奏里姆斯基-柯萨科夫，同时又假装是一个老迈的、盲人小提琴手，在另外的地方另外的时间勉强演奏莫扎特。

在此特例中，“另外的音乐”是某个真实的、已经存在的作品——但并非所有虚构音乐都是引用。伯格的歌剧《伍采克》里的进行曲也是虚构的，虽然完全是伯格的原创。这里的关键不是引用行为，而是假装成另一个演奏。引用另外音乐的音乐（比方，肖斯塔科维奇《第十五交响曲》，核心引用是瓦格纳和罗西尼），没有这种假装，在我看来就不是虚构的；当然模仿已知风格却不模仿其他演奏，也不算是虚构音乐。查维斯的《第六钢琴奏鸣曲》“模仿”莫扎特的风格但没有唤起其他演奏，因而不是虚构的，但圣桑《动物狂欢节》的“钢琴师”则部分是虚构的，因为不仅模仿哈农和车尔尼练习曲的风格，而且还戏仿那首音乐的演奏。

像虚构叙事一样，音乐的虚构性不是在文本自身能找到的一种品质，而是听者带来的与音乐相关的一种视角。这就是说，文学中没有形式标记能界定虚构性，无法像某些形式标记将一首诗界定为十四行诗那样；而是说，虚构性的特征是作者观众和叙事观众的分裂，因而是一种阅读方式。同样，“Batti，

batti”的这种出现（不同于在《堂·乔凡尼》里的出现）之所以是虚构的——即该音乐同其周围的音乐处于不同的层次——不是因为音符自身的品质，这些音符本质上和我们在莫扎特原作中听到的音符毫无二致；相反，当我们以特定方式聆听时，这段音乐才成为虚构的。再者，将音乐作为虚构聆听，犹如将叙事读作虚构，要求听者同时承担多重角色。

只要人物决定在歌剧的世界中歌唱时，虚构音乐就产生了。在某种意义上，这给音乐加上了引号——改变了音乐的地位，和小说里的引用言语异曲同工。[24]但是，“给音乐加上了引号”这样的说法有误导性：肯定可以“引用”音乐（普罗科菲耶夫在安德烈之死的场景中使用先前的华尔兹音乐就是明显的例子），即使在歌剧里也可以引用，而不会创造出言语引用的音乐等价物。问题的关键不是重复，而是音乐是否像剧本里的唱词一样存在于同一叙事层次——也就是说，人物是否能够在叙事观众的层面上通达它。总体而言，人物并不能通达来自乐池的音乐。在《玫瑰骑士》结尾，有对奥克斯的性格和行为的讨论，但无法讨论奥克斯沉闷的音乐是否真正地恰如其分，因为歌剧里的人听不见它。然而，试音期间麦戈诺丽娅唱《禁不住爱上那个人》时，人物可以通达该音乐和表演进行讨论。实际上，他们利用这种通达性来评论该音乐的品质，并鼓励她改变风格。因此，这首音乐和前奏曲的音乐是处于不同的叙事平面。

对我们论述更重要的是试唱场景。麦戈诺丽娅对“禁不住爱上那个人”的拉格泰姆演唱，让我们意识到，当我们想象我们在听试唱而不是克恩的歌剧时我们假装是叙事观众，歌剧《演出船》的观众（类似作者观众）所听见的和我们作为叙事观众所听见的之间存在一道鸿沟。

值得注意的是，这种分裂的核心是一个审美判断问题。不能简单地说，麦戈诺丽娅本人所处的语境改变了歌曲。更重要的是，这首歌曲——麦戈诺丽娅笃信是“我所知道的最美歌曲”（78），且歌剧里最接近作者代言人的乔也说是他的“最爱”（23）——因这样的新语境带来的改变而变得味同嚼蜡了。从作者观众的视角看，我们听见的是对“坏”音乐的好的戏仿，但从叙事观众的视角看，这个吱吱呀呀版却是审美爆棚。此外，这种审美爆棚却不是麦戈诺丽娅自由选择的结果，而是她经济窘迫和演艺行业压力的结果。

试唱场景的叙事结构召唤几条示意规则。第一，虚构大多需要作者观众和叙事观众在知识或信念方面存在差异：比如，C. S. 刘易斯《狮子·女巫·魔

衣橱》的叙事观众相信纳尼亚的存在，但作者观众却不然。[25]只要作品唤起审美判断上的差异，我们就失去了平衡——让我们更强烈地意识到作者/叙事之分裂，提醒我们正卷入虚构。这反过来又牵扯到我所谓的“反讽距离规则”：当一部艺术作品通过让人注意其作者层而拉开它同读者的距离，我们就被鼓励来实现作品的反讽潜力。

第二，有一条普通的示意规则，不妨称“互文类比规则”（Rule of Intertextual Parallel）：艺术作品内部的艺术作品经常可以当作我们阐释手头作品的指引（作为正面或负面的模型）。有理由认为，托尔斯泰对米哈伊洛夫的安娜·卡列尼娜画像的讨论会影响我们如何了解这部小说。[26]在《演出船》里，有理由认为，麦戈诺丽娅音乐制作所承受的社会压力意在从更总体意义上说明我们对该歌剧的体验——更具体地说，让我们更强烈地意识到个人自由如何被遏制。

通过召唤这两条示意规则，试唱场景对我们如何解读结局关系重大。连贯规则鼓励我们解读结局时要与前面的内容一脉相承。这要求我们多少接受试唱场景产生的“对立”立场同结局完全符合情节剧文类预期所产生的规范立场之间的错位。我们如何驾驭这一差异？我以为，有两条原因让我们优先考虑这些颠覆因素。其一，作为一条总体规则，在现代西方艺术的严肃作品中，示意比配置更重要——比如，象征就比情节更重要。其二，有一条“连贯规则”我唤作“颠覆式优先的规则”：倘若文本认可其他的解读，那么，更有反讽意味的、更具挑战性的、更能挑衅读者的那种解读才是应该接受的，除非有更强大的理由相信别的。这两条规则共同运作，鼓励我们通过文本早期的颠覆来解读结局，具体说，就是按照商业力量重塑艺术客体的方式。以这种方式解读，音乐似乎是让作者观众认识到结局的规范性。更具体地说，试唱场景所启动的示意规则鼓励我们将艺术规范性看作叙事层的拉维纳尔显然不是衣锦还乡的社会规范性的一个缩影。幸福结局的幸福疑窦丛生——正如将幸福等同于异性恋的整个意识形态。

不过冷酷的事实是……

遗憾的是，我还没有遇见谁像我这样，不是将《演出船》解读为致敬真爱，而是解读为对拉维纳尔屈从于性别规范的批判。为何如此？能够提出高卓

的见识可能令人愉悦，但是，我以为更有意义的是弄明白是什么阻滞了这种解读——因为这可以让我们洞察文类机关，也就是我已说过的，当作者让文类屈从新的意图时，文类向作者进行报复的各种方式。

问题的核心是阐释等级。如前所述，阐释规则常常以不可预知的方式相互交叉。因此，我的分析中示意优先于配置、破坏优先于稳定。但人们完全有理由让作品的配置优先于示意，通过满足规范的罗曼史配置所生成的预期进行组合——女孩遇见男孩、女孩失去男孩、女孩重新得到男孩——以躲避歌剧所提出的更令人不安的性别/政治的示意问题。我们依据什么来选择优先的阐释立场？

如前所述，倘若阅读总是“读作”——倘若文类是一簇已经习得的阐释策略，读者或听者应用于手头作品——那么，对艺术作品的阐释在很大程度上就取决于读者最初决定如何看待作品。因此，虽然我优先考虑示意和破坏的决定不是随机的、乖僻的选择，但未必是我体验《演出船》的结果，而是我听这首歌剧之前就已经做出的某种决定的结果。这就是说，从一开始我就决定将《演出船》看作“严肃的现代作品”，于是，我将应用于《三分钱歌剧》的阐释程序应用于《演出船》（这样看来，我称《演出船》为歌剧就不是一个简单的命名问题）。这是一个合法的选择——我甚至认为是作者蓄意的选择，但作品本身并没有强加给我们。

倘若我们一开始不把它当作严肃的现代作品，而是当作一种更通俗的文类——罗伯特·布鲁斯坦（Robert Brustein）所谓的“漏水的旧驳船”（36），那么，情况又会怎样呢？比方说，假设我们将艾伦·琼斯，即1936年电影里拉维纳尔，不是和《马太受难曲》（他在1932年录制）而是和他主演的《歌剧院之夜》联系起来，又会怎样呢？我在别处曾论述过，从我所界定的文类的意义上讲，“通俗”和“高雅”艺术差异的确是一种文类区分：很少是来自文本特征方面的差异，更多是来自读者或听者决定应用的阐释规则方面的差异。将一部小说读作通俗而非潜在地经典文本，尤其会优先考虑配置规则而非示意规则（本例中就是情节优先于象征）。[27]有充分的历史证据表明，把某物读作通俗文本经常被理解成要求优先考虑其稳定性而不是破坏性——或许这样说也是对的，将作品当作通俗文本来对待往往会优待叙事观众而非作者观众，在本例中则会弥合试唱场景造成的鸿沟从而削弱反讽力量。因此，我对《演出船》的阐

释对某些人来说是言之有理的，这些人从最初的和弦开始就愿意赋予它严肃歌剧的地位而不是歌舞喜剧，但是，那些预期音乐剧的听众会轻而易举地以符合最初想法的方式来阐释它。

我认为，这解释了通俗文类富有弹性的一个方面：按照规范的规则进行诠释常常产生规范的结果，作者或作曲家也很难强迫墨守成规的观众另辟蹊径进行诠释。当试图破坏示意作为一种释放配置含义的方式时，尤其如此，而不是相反。[28]读者和听者一旦为熟悉的情节模式所安抚，预期得到满足，就极易接受熟悉带来的惬意然后万事大吉。[29]

1951年电影——把《演出船》当作浪漫音乐剧文类的华贵经典，而不是打破所有规则的激进演出——仅仅鼓励最为规范的通俗解读。其实，批评家所鼓励的文类定位不仅优先将配置置于示意之上，而且优先将抽象音乐的快感置于二者之上。正如菲利普·哈东（Philip Hartung）在其《公益》杂志影评中这样表述："情节不过是再次聆听克恩－哈默斯坦美妙歌曲的一个借口。"(286）或者，如约翰·麦卡顿（John McCarten）在《纽约客》中的更激烈的说法："这里我们不需要介怀原著……我想我们应该记住的是，杰罗姆·克恩的音乐和奥斯卡·哈默斯坦二世的歌词毫不逊色于很久很久以后你将得到的任何东西。"(49)

重要的是，1951年电影干脆删除了试唱场景的后半段。这不仅消除了原音乐剧在这一点上制造的作者/叙事分裂；同时还将《禁不住爱上那个人》变成了一首经久不衰的感伤民谣，我们只能非反讽地接受它为整个演出的基调。有些人设法抵制电影出产语境所鼓励的阐释策略，即使他们也无法选择对结局进行反浪漫解读。

最后，《演出船》以重唱"老人河"结束，在反讽意义上恰到好处。在严肃的歌剧解读中，"老人河"是一首抗议歌曲，给人的感觉是对虚有其表的大团圆场景的又一次批评。然而，在通俗音乐解读中，它是老调重弹的回归。尽管歌剧有这种潜在的颠覆，但是大部分听众似乎是以第二种方式来听的，当作邀约他们在熟悉的河岸之间保持滚滚向前。遗憾的是，修辞叙事理论或许也无法改变观众反应的方向，但至少能够帮助我们理解它何以走上了它现在的路线。

（张新军　译）

注 释

本文的早期版本在好几个地方讲解过，感谢无数听众的评论——尤其是伊丽莎白·哈德森（Elizabeth Hudson）和玛丽·安·斯玛特（Mary Ann Smart），她们1995年组织了在纽约州立大学石溪分校举办的歌剧中性属与性别表征会议，最先鼓励我研究这一题目。此外，莉蒂亚·海姆斯利（Lydia Hamessley）、爱玛·卡法雷诺斯（Emma Kafalenos）、南茜·拉比诺维茨（Nancy Rabinowitz）、杰伊·赖泽（Jay Reise）、玛丽-劳尔·瑞安（Marie-Laure Ryan）提出了宝贵的意见，杰茜卡·肯特（Jessica Kent）和卡拉·斯坦里克（Kara Stanek）提供了宝贵的研究帮助。

1. 要领略这一方面有影响的研究，参见 Maus，“Music as Narrative”“Narratology” and “Narrative，Drama，and Emotion”；McClary，“Narratives”；Newcomb，“Narrative and “Narrative Archetypes”.

2. 弗雷德·茅斯《作为叙事的音乐》开篇即引用《民间故事形态学》，可谓该领域的典型做派。

3. 也有例外，参见阿贝特《未唱出的声音》和克拉默《作为文化实践的音乐》（尤其是第6章），它们和文学解构主义有更多相通之处而不是结构主义叙事学或者布斯式批评。详细讨论参见 McClatchie.

4. 对肖斯塔科维奇《第五交响曲》的深入讨论，参见拙文“Circumstantial Evidence”.

5. 他在“Narrative，Drama，and Emotion”中也提出这个问题。在这一点上，参见 Novak（25）关于叙事与标题音乐的滑脱；还要注意的是，Novak 采用罗兰·巴尔特的叙事代码，却排除了象征代码。

6. 参见 Phelan，Narrative as Rhetoric，4.

7. 参见“Pleasure in Conflict”和“Circumstantial Evidence”.

8. 参见 Philip，Henry，and Breon；同时参见杜伯曼对首次出品时黑人反应的讨论（Duberman 114－15，203）。对于不同视角，参见罗伯逊1935年宣称的“《演出船》是我们做过的最有趣的事情”（转引自 Foner 103）。同时参见 Simon 在通俗报刊所做的辩护［“逆向种族主义最恶劣的事情之一就是阻碍对过去的认识，与历史结合的艺术能够提供给我们的发人深省的认识”（89）］；以及 Kroll.

9. 这段音乐在首演夜遭摒弃，但后来百代唱片公司录制时又恢复了。

10.《演出船》有各种版本，远甚于大部分的歌剧和音乐剧。若非特别说明，文中引用页码指的是 Chappell 版。

11. 关于这一点，有趣的是，哈默斯坦用这首歌来戏弄克恩。在百老汇之前的匹兹堡

演出期间，克恩正努力写这首歌。他终于完工，给了哈默斯坦一份："奥斯卡拿回来一首歌词，充斥着他知道杰里会憎恶的词语，尤其是'丘比特'。杰里演出时越来越生气，突然悟到奥斯卡的把戏。他笑出了眼泪。于是奥斯卡递给他第二份歌词，其中合唱问道，'我为什么爱你？'"(Brodman 285)。

12. 对该词在1920年的历史讨论，参见Chauncey，14—23.

13. 这里我很想用修辞一词而不是宣告，还是要保留这个词在"修辞叙事理论"说法里的稍微不同的意思。当然，也可以用施为一词，但在J. L. 奥斯汀和朱迪斯·巴特勒那里有太多专门化的意思。

14. 关于费勒自我建构的不同看法，参见Ellen Uffen的观点："艾德娜·费勃的小说炙手可热，是因为她按照广为人知和普遍接受的美国神话创造了一个始终如一的虚构宇宙：从以前的西部原野到阿拉斯加的新荒野，勇敢自立的少男少女在多彩的环境中功成名就……伪装成隐含作者的艾德娜·费勃之所以不同（于菲茨杰拉德和福克纳），是因为她相信神话就是现实，确切地说，就是现实可能性的典范"(82)。Uffen坚持认为，费勃笔下的妇女尽管勇气可嘉，但却不是中心人物，这样说难免草率："这些妇女在另一位作者的小说里或许会成为女主人公。但是在这里，她们被男人的光彩所遮蔽，这是因为费勃有些爱上她自己的主人公了。"(85) 这肯定不适用于《演出船》和《巨人》。

15. 参见Kreuger："这首歌的哲理是，幻想是获取生活目标的一种方式，考虑到盖伊和麦戈诺丽娅均受到这一哲理深深地伤害，拉维纳尔向女儿做同样忠告，就产生了可怕的反讽意味"(*Show Boat* 45)。

16. "《演出船》的后半部分似乎是关于家人的离散。"(Brustein 37)

17. 这个戏剧性的情景显然是取材于真实事件："跨种族通婚场景取材于查尔斯·亨特给艾德娜·费勃讲过的一个故事。亨特曾在'拉格前线'狂欢节一个乐队做过乐师。亮点之一是一个全黑人的说唱秀。剧团老板是一个叫亨利的男人，当时正和一个名叫贝茜的穆拉托妇女同居。亨利解雇了他的一名员工。此人一怒之下向当局告发了亨利的同居行为。亨利被警告要被捕，便用针刺破了贝茜的拇指，吮吸了她的血液。他在证人席上发誓说他有黑人血液，法官只好让他重获自由。亨特宣称这一事件发生在北卡罗来纳州的夏洛特城。"(Francis 142)

18. 更全面的讨论，参见拙作*Before Reading*。同时参见Phelan在*Reading People*中对综合式与模仿式所做的行之有效的区分。

19. 前面说过，这首歌最近才被恢复，因此在文本的多数版本中不可能见到。但是，见于百代唱片的剧本(86)。

20. 文章在短短的篇幅内，不可能面面俱到地论及理论家对此问题的各种立场，不过

任何讨论都绕不开爱德华·科恩（Edward Cone）影响深远的研究，他对音乐与叙事话语的研究尤其弥足珍贵。最近涉足这一问题的理论家中，最发人深思的是迈克尔·哈利维尔（Michael Halliwell）。哈利维尔苟同我的观点，歌剧根本上讲是叙事性的，而非戏剧性的："叙述者角色，"他宣称，"是……体现在管弦乐队"。但是，哈利维尔并没有充分认识到作者和叙述者处在不同的本体论层次。他说"虚构里的人物是叙述者所实施叙事行为的直接结果，"因此，"歌剧人物（是）管弦乐队-叙述者的叙述行为的结果"，他还说，"人物是通过管弦乐队-叙述者'思考'产生的"（142）。这几乎抹杀了作者和叙述者的区分，因而他的图式无助于分析我讨论的那种效果，即作者观众和叙事观众的复杂相互作用所产生的效果。

21. 对这类段落的文学阐释常常主要依靠时态问题，当然，音乐并没有清晰的时态标记。对此问题的讨论，参见 Abbate, *Unsung*, esp. 52-56. 对音乐和自由间接体的深入讨论，参见拙文"Singing"；虚构话语和歌剧话语之间关系的不同概念化方式，参见 Halliwell, esp. 143-144.

22. 音乐是否可以承担不可靠叙述者的角色，这个问题本身需要专文论述。肯定可以找到一些例子（比如，对格什温《奏起乐队》里"我爱的人"的处理），人物说的话损害了貌似"严肃的"音乐。但是在这些例子中，很难判断是叙述者的反讽，还是隐含作者嘲弄叙述者的反讽。

23."虚构"音乐同阿贝特所谓的"现象"音乐有某种联系，但我更偏好虚构这一术语，因为凸显了该现象的叙事维度。电影理论家常常用现场音乐和剧情音乐来指相关现象；参见 Brown；关于虚构音乐更详尽的分析，及其同其他类型的音乐模仿和引用的区别，参见拙文"Fictional Music"。

24. Zoppelli 看待歌剧音乐的方式也引出了讲述问题，不过他的分析没有说明作者/叙事之却分，和我的分析迥然不同。

25. 但是，还有现实观众：他们的反应可能截然不同。我的一个学生描述说，她小时候在衣橱里坐数小时等待后墙消失，以便也可以去纳尼亚。

26. 更详尽的讨论，参见 Mandelker, esp. chap. 5.

27. 参见 *Before Reading*, chap. 6. 通俗艺术和严肃艺术（以及用以描述这些范畴的术语通俗和严肃）的分野，即使看作文类区分，也是因人而异（学术界的划分往往不同于非学术读者）、因时而变。但是我认为，从《演出船》到今天的大部分美国读者，都持有我这里所做的区分——即使哪些作品划归哪一范畴已经发生了重大变化。

28. 钱德勒对《夜长梦多》（*The Big Sleep*）的体验表明，甚至破坏配置也可能适得其反。

29. 这或许有助于解释，哈默斯坦后来后悔做出让拉维纳尔回归的决定（Kreuger, "Some" 17）。

参考文献

Abbate, Carolyn. *Unsung Voices: Opera and Musical Narrative in the Nineteenth Century*. Princeton: Princeton University Press, 1991.

Babbit, Milton. "TheStructure and Function of Musical Theory". *Perspectives on Contemporary Music Theory*. Ed. Benjamin Borez and Edward T. Cone. New York: Norton, 1972. 10—21.

Booth, Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: University of Chicago Press, 1961.

Bordman, Gerald. *Jerome Kern: His Life and Music*. New York: Oxford University Press, 1980.

Breon, Robin. "Show Boat: The Revival, the Racism". *The Drama Review* 39.2 2 (Summer 1995): 86—105.

Brown, Royal. *Overtones and Undertones: Reading Film Music*. Berkeley: University of California Press, 1994.

Brustein, Robert. "Robert Brustein on Theatre: Boat Show". *New Republic*, November 7, 1994, 36—37.

Chauncey, George. *Gay New York: Gender, Urban Culture, and the Making of the Gay Male World, 1890—1940*. New York: Basic Books, 1994.

Cone, Edward T. "The World of Opera and Its Inhabitants". *Music: A View from Delft*. Chicago: University of Chicago Press, 1989. 125—138.

Cone, Edward T. "Poet's Love or Composer's Love?" *Music and Text: Critical Inquiries*. Ed. Steven Paul Scher. Cambridge: Cambridge University Press, 1992. 177—192.

Dell'Antonio, Andrew, Richard Hill, and Mitchell Morris. "Report from the University of California at Berkeley: Classic and Romantic Instrumental Music and Narrative". *Current Musicology* 48 (1991): 42—50.

Duberman, Martin Bauml. *Paul Robeson*. New York: Knopf, 1988.

Ferber, Edna. *Saratoga Trunk*. Garden City NY: Doubleday, Doran, 1941.

Ferber, Edna. *Show Boat*. In *Show Boat, So Big, Cimarron: Three Living Novels of American Life*. Garden City NY: Doubleday, n. d.

Flaubert, Gustave. *Madame Bovary*. Ed. and trans. Paul de Man. New York: Norton,

1965.

Foner, Philip S., ed. *Paul Robeson Speaks: Writings, Speeches, Interviews*, 1918—1974. New York: Brunner/Mazel, 1978.

Francis, Michelle. "The James Adams Floating Theatre: Edna Ferber's Showboat". *Carolina Comments* 28.5(1980): 135—142.

Genette, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Trans. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press, 1980.

Halliwell, Michael. "Narrative Elements in Opera". *Word and Music Studies: Defining the Field. Proceedings of the First International Conference on Word and Music Studies at Graz*, 1997. Ed. Walter Bernhart, Steven Paul Scher, and Werner Wolf. Rodopi: Amsterdam, 1999. 135—153.

Hammerstein, Oscar, II. Libretto. *Show Boat*. Music by Jerome Kern. London Sinfonietta. Cond. John McGlinn. EMI CDS 7 49108 2, 1988.

Hammerstein, Oscar, *Show Boat: A Musical Play in Two Acts*. London: Chappell, n.d.

Hartung, Philip T. "The Screen". *Commonweal* 54, June 29, 1951, 286.

Henry, William A., III. "Rough Sailing for a New Show Boat". *Time*, November 1, 1993, 84—85.

Jordan, Roland, and Emma Kafalenos. "Listening to Music: Semiotic and Narratological Models". *Musikometrika* 6(1994): 87—115.

Kramer, Lawrence. *Music as Cultural Practice*, 1800—1900. Berkeley: University of California Press, 1990.

Kreuger, Miles. *Show Boat: The Story of a Classical American Music*. New York: Oxford University Press, 1977.

Kreuger, Miles. "Some Words about Show Boat." Liner Notes. *Show Boat*. By Jerome Kern. EMI CDS 7 49108 2, 1988.

Kroll, Jack. "Stormy Trip for 'Show Boat'". Newsweek, November 1, 1993, 76—77.

Mandelker, Amy. *Framing Anna Karenina: Tolstoy, the Woman Question, and the Victorian Novel*. Columbus: Ohio State University Press, 1993.

Maus, Fred Everett. "Music as Narrative". *Indiana Theory Review* 12(1991): 1—34.

Maus, Fred Everett. "Narrative, Drama, and Emotion in Instrumental Music". *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 55.3(Summer 1997): 293—303.

Maus, Fred Everett. "Narratology, Narrativity". *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. London: Macmillan, 2001.

McCarten, John. "The Current Cinema: Old Perdurable". *New Yorker*, July 28, 1951, 49.

McClary, Susan. "Narratives of Bourgeois Subjectivity in Mozart's Prague Symphony". *Understanding Narrative*. Ed. James Phelan and Peter J. Rabinowitz. Columbus: Ohio State University Press, 1994. 65—98.

McClathie, Stephen. "Narrative Theory and Music; or, The Tale of Kundry's Tale". *Canadian University Music Review* 18 (Winter 1997): 1—18.

Newcomb, Anthony. "Once More between Absolute and Program Music: Schumann's Second Symphony". 19th *Century Music* 7 (1984): 233—250.

Newcomb, Anthony. "Narrative Archetypes and Mahler's Ninth Symphony". *Music and Text: Critical Inquiries*. Ed. Steven Paul Scher. Cambridge: Cambridge University Press, 1992. 118—136.

Novak, John K. "Barthes's Narrative Codes as a Technique for the Analysis of Programmatic Music: An Analysis of Janáček's *The Fiadler's Child*." *Indiana Theory Review* 18.1 (Spring 1997): 25—64.

Phelan, James. *Reading People, Reading Plots: Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*. Chicago: University of Chicago Press, 1989.

Phelan, James. *Narrative as Rhetoric: Technique, Audiences, Ethics, Ideology*. Columbus: Ohio State University Press, 1996.

Philip, M. Nourbese. *Showing Grit: Showboating North of the 44th Parallel*. Toronto: Poui, 1993.

Proust, Marcel. *À la recherché du temps perdu*. Vol. 1. Paris: Bibliothèque de la Pleiade, 1954.

Proust, Marcel. *In Search of Lost Time*. Vol. 1: Swann's Way. Trans. C. K. Scott Moncrieff and Terence Kilmartin, rev. D. J. Enright. New York: Modern Library, 1992.

Rabinowitz, Peter J. "Fictional Music: Toward a Theory of Listening". *Bucknell Review* 26.1 (1981): 193—208.

Rabinowitz, Peter J. "Pleasure in Conflict: Mahler's Sixth, Tragedy, and Musical Form". *Comparative Literature Studies* 18.3 (September 1981): 306—313.

Rabinowitz, Peter J. "Circumstantial Evidence: Musical Analysis and Theories of Reading".

Mosaic 18.4 (Fall 1985): 159—173.

Rabinowitz, Peter J. *Before Reading: Narrative Conventions and the Politics of Interpretation*. Ithaca: Cornell University Press, 1987.

Rabinowitz, Peter J. "'Singing for Myself': Carmen and the Rhetoric of Musical Resistance". *Audible Traces: Gender, Identity, and Music*. Ed. Elain Barkin and Lydia Hamessley. Żurich: Carcifioli Verlagshaus, 1999. 133—151.

Simon, John. "Theater: Show of Shows". *New York*, November 1, 1993, 89—90.

Strauss, Richard. *Salome*. New York: Dover, 1981.

Uffen, Ellen Serlen. "Edna Ferber and the 'Theatricalization' of American Mythology". *Midwestern Miscellany* 8 (1980): 82—93.

Zoppelli, Luca. "Narrative Elements in Donizetti's Operas". Trans. William Ashbrook. *Opera Quarterly* 10.1 (august 1993): 23—32.

第五编 数字媒介

计算机已经渗透人类活动的诸多领域，如果我们使用数字这个词来限定使用电子技术进行生产或操作的媒介，我们会得到一个集合，包括几乎所有的传输媒介和蔚为大观的艺术媒介。如今，小说写作是用文字处理器完成的，平面艺术是通过图像的数字操作产生的，电影帧是在电脑上构建的，而音乐创作则是由软件直接将电子键盘上的音符转换成书面乐谱的。然而，这些程序输出的是乐曲、图像和文本，它们不依赖于计算机来显示、演奏或是传播。电脑可以作为各种艺术制品的传输媒介，这些制品在生产阶段不一定涉及数字技术：我们可以在互联网上观看杰克逊·波洛克（Jackson Pollock）的画作，在电子书上阅读简·奥斯丁的《傲慢与偏见》；在电脑上播放贝多芬《第九交响曲》的CD，或者是观看《卡萨布兰卡》的DVD。文本（此处在尽可能广泛的意义上使用该术语）在其生产和呈现过程中不仅仅使用计算机而且必须使用计算机，才能称得上是应用了数字媒介。真正的数字文本离不开计算机，因为数字技术是它们的生命保障。

文本之所以对数字环境产生依赖，是因为利用了计算机系统中我认为最为显著的特征：即对不断变化环境的响应能力。[1]如果这种变化是由用户的输入引起，我们就将这种属性称为互动性（interactivity）。数字文本的互动特征表现为反馈回路（feedback loop），经常是借助一个虚拟的用户身体的调节，将信息从用户的身体及其延伸设备（鼠标、键盘、操纵杆、魔杖、数据手套或是耳机）发送到处理器；从处理器发送到显示器，根据用户命令对显示进行修改；从修改后的显示发送到用户的头脑；再发回到行动主体。数字媒介不只是简单地将我们置于一个静态文本面前；数字媒介让我们处于一个不断产生动态对象的系统中。用凯瑟琳·海尔斯（N. Katherine Hayles）的话说："我们就是媒

介，媒介就是我们。”(37)

从1980年以来出现的由计算机支撑的叙事形式的数量来看，过去二十年的技术创新一直是叙事史上的关键事件。这些形式包括：超文本小说(hypertext fiction)，这是后现代小说的“非线性”、分叉路径版本；互动戏剧(interactive drama)，它是由情节驱动的亚里士多德式脚本，用户与人工智能生成的人物进行互动；“叙事世界”(narrative worlds)，是一种设计好的环境，用户创造自己的人物并与其他用户进行实时对话；电脑游戏(computer games)，混杂了所有其他范畴。然而，尽管这些新的文类蓬勃发展，关于互动环境的叙事优势问题还远未得到解决。互动叙事显然存在。但是，数字媒介最独有的特征，是对叙事意义创造的一种促进还是一种阻碍？当一个互动文本达到叙事连贯时，它是通过与其媒介的合作还是对其排斥来实现的？

让我通过超文本的理论主张来探讨这个问题，不是因为超文本耗尽了数字媒介的叙事可能性，而是因为它的倡导者对计算机的叙事效益最直言不讳。第一代超文本理论家不相信叙事会在互动的环境中茁壮成长，他们还声称互动将彻底重写叙事性的规则。在关于超文本的开创性著作中，乔治·兰道(George Landow)将其中一个章节命名为“重置叙事”。这种重置从读者的角色开始：“超文本的读者是一种读者-作者……这个积极的作者-读者从‘他人的’文本中来编造文本和意义，就像每个说话者从‘他人的’语法、词汇和句法中建构个人的语句和整个话语。”(Landow 196) 重置接下来涉及的是传统叙事结构：“超文本质疑自亚里士多德以来盛行的情节和故事。”(181) 超文本对亚里士多德式的情节观提出了挑战，为什么会这样？“在电子超文本小说中，叙事呈现为一个充满各种可能性的网络，而不是一个预先设定的事件序列”(Hayles 210)。“并不存在每次阅读都是其一种版本的单一故事，因为每次阅读都决定了故事的发展。我们可以说根本就没有故事；只有阅读”(Bolter 124)。当然，有人可能会怀疑，这些批评家们是否以如此不严谨的方式使用了叙事的概念及故事的概念，以至于它们成了文学虚构的代名词。很明显，超文本的媒介基础和传统的印刷小说不同，提供的文本体验也和传统的印刷小说不同。否定了这一点，就等同于拒绝了本书的基本前提。然而，我们是否就理所当然地得出结论说，文本体验的新奇性影响了叙事性的基本成分—即情节、人物、事件、时间性和因果性？或者说，超文本机器的输出不是一种新

的情节，而是多重或不完整的情节初稿？一些学者不介意将理论和未来学结合在一起，按他们的说法，数字技术将通过额外记忆能力和计算机运算速度来增强人类的大脑。如果这种大肆渲染的人类与机器智能的杂交成为现实，"我们"（作为人类机器）应该能够处理比线性序列更为复杂的结构。这就提出了一个问题：叙事是否会和之前的时代完全不同而且仍被称为叙事？

后人类（posthuman）的先知们可能会把超文本对传统叙事结构的颠覆视为一种文化收获。那些喜欢沉浸在故事中的人却把这看作一种损失。"书本形式"叙事的捍卫者中，最直言不讳的是文学评论家斯文·伯克兹（Sven Birkerts），他认为，如果读者真的执着于叙事悬念，渴望知道接下来会发生什么，或者对人物产生了情感联系，那么他们宁愿在作者的指引下翻页而不是自由地探索文本网络。

传统叙事性与互动文本性之间的争论大多发生在宣传层面。列夫·曼诺维奇（Lev Manovich）是为数不多的对此问题追根求源的批评家之一。按照曼诺维奇的说法，数字媒介的独特属性包括（1）庞大的存储资源；（2）随机存取能力。能最大程度利用这些特征的信息结构就是数据库。曼诺维奇将数据库定义为："数据的结构化集合，数据库中的数据组织是方便计算机的快速搜索及检索，因而绝不是各个数据项的简单集合。"（218）数据库由两个部分组成：按某种结构排列的单个对象的集合；以及一种具有灵活参数的搜索算法，该算法使得用户能够根据个人需求检索对象。由于数据库的内容是由单个的、独立的对象构成，因此检索的顺序无关要紧。用户也不需要探索整个数据库才能正确地使用对象：数据库是开放式结构，总能添加新的元素。因此，典型的数字作品，或曰"新媒介对象"，就是"数据项目的一个集合，用户对之实施各种操作——访问、导航、搜索"（219）。相比之下，叙事是一种组织经验的方式，它遵循严格的内在逻辑，序列至关重要，并力求达到封闭（closure）。叙事不能半途中断：一旦人物决定采取行动来解决问题，故事必须追踪遵循行动过程直到结局，无论成败。此外，弗拉基米尔·普洛普表明人物的行动是"功能"，功能的意义来自它们在整个故事中的作用。这意味着叙事不能是零散地拼凑起来。这些差异让曼诺维奇得出结论称"数据库和叙事是天敌"（225）。"如果用户只是简单地以随机顺序一个接一个访问不同元素，那么就没有理由认为这些元素会形成一则叙事"（228）。

但即使天敌有时也可以召集在谈判桌上。数字媒介作为数据随机存取的数据库，与叙事没有内在关联性，这种说法并不意味着它们就不能支持某种叙事体验。完全固定的阅读协议忽视媒介的主要属性，而从任何特定位置访问所有元素则提供了过多的选择和过少的选择理由，在这两种极端情况之间有各种妥协的余地。这需要采用适当的设计——即适当地限制用户的选择范围、适当地选择情节结构、适当地选择主题——才能从互动数据库中摆弄出叙事意义。艺术一直都是克服束缚，要让人接受束缚就必须产生某些回报。只有当数字叙事能够将这些选择导向一个目标、目标能赋予用户行动意义或能够利用媒介的其他属性特征时，对用户的选择约束才能产生回报。在数字时代，作家的任务是设计叙事体验，这种体验赋予用户能动性；评论家的任务则是阐明应对这个挑战将能够获得什么。

本编前两篇文章从明显不同的议题探讨叙事的概念。我的论文代表了叙事理论家的尝试，考察在数字媒介中叙事是以何种形式、在何种条件下、以何种模式显现自身的。埃斯本·阿尔瑟斯（Espen Aarseth）的文章表示了赛博文本与电脑游戏理论家的立场，追问的是：在何种程度上研究人员可以用叙事概念来捕捉电脑游戏的本质？

在《新媒介是否会产生新叙事》中，我取用导论中提出的叙事定义。通过对“是叙事”和“具有叙事性”的区分，以及对潜在的或虚拟的叙事型模式进行假设，我的定义收复了那些通常不被视为叙事的现象，至少视之为边缘情况。这就容纳了电脑游戏，通常我们玩电脑游戏并不是因为其情节，而是经常依赖于具体的叙事元素，如人物、场景、动作来吸引玩家进入游戏世界。这种叙事背景的丰富性确实是电脑游戏和经典棋盘游戏（如象棋或围棋）的主要区别之一。在这种思路下，游戏可以以叙事的方式尽心阅读，而不需要是讲述或严格的模仿意义的叙事。文章认为，如果数字媒介可以创造新的叙事形式，那么这种新颖性并不关注语义，而是更注重表现策略（即话语），最重要的是注重语用因素：用户参与的新模式；互动的新类型以及作者（或者说系统设计者）、情节、用户之间的新关系。

在《跨越边界：作为后叙事话语的探寻游戏》中，埃斯本·阿尔瑟斯拒绝了经典叙事学或文学理论对电脑游戏领地的殖民。阿尔瑟斯一直孜孜不倦地倡导“游戏学”（ludology），该学科将游戏置于游戏理论的语境中进行研究，而

不是将其视为一种文学话语。他对文学和叙事模式的摒弃与缺乏美学价值无关：相反，他一直坚持认为电脑游戏是“独特的审美领域”（*Cybertexts* 17）。但游戏的乐趣并不取决于通常适用于文学叙事的标准：可信的人物、精心构思的情节、高高在上的形而上学。更确切地说，玩家的乐趣是一种被授权的感觉，参与竞争，寻找聪明的新方式击败系统（倘若这种解决方式并未被游戏设计者所预见，那么这种乐趣尤为强烈），通过化身的动作来体验游戏世界的空间性。和叙事一样，电脑游戏包含了人物、背景、事件，这并不能消除叙事体验和游戏体验之间的巨大差异：游戏是游戏；游戏不是故事。阿尔瑟斯认为游戏和叙事之间的相似性不是它们共同的本质，而是源于生活的共同灵感。但是，叙事将生活诉诸表征，游戏则将其诉诸模拟。两者有什么区别呢？叙事表征是回顾性的——再次呈现事件——从结局的角度来赋予事件以意义。正如阿尔瑟斯所说（援引 Ragnild Tronstad 的研究），表征的言外模式是表述性的，因为目的是告知我们发生了什么。另一方面，模拟是面向未来的，其言外模式是施为性的。用户为了达到目标而采取行动，就像他们在现实生活中那样。对于那些沉浸于行动火焰中（这种表述尤为适合游戏的主题）的玩家来说，意义便悬置了：只有当探寻完成时，也就是说，当玩家回顾他们的表现时，意义才会出现。在我看来，能对意义进行回顾已足以将叙事性赋予游戏。阿尔瑟斯会说游戏结束就结束了，它落入叙事性就意味着它作为模拟消亡了。如果我们想要捕捉游戏的本质——不仅仅是电脑游戏，而是所有一般意义上的游戏——那么我们必须要关注的就不是游戏结束之后发生了什么，而应该关注实际的、实时的体验。

本编的最后一篇文章是彼得·卢依菲尔德（Peter Lunenfeld）写的《互动电影的迷思》，对数字艺术的未来进行了切实的、严谨的展望。文章指出，在20世纪90年代早期对超文本发展的理论炒作仍充斥于互动电影及互动电视的想法中。这种修辞出奇地相似，仿佛互动电影的倡导者直接从超文本理论书籍中提取了的论调：互动性将把观众从观看体验的被动性中解放出来，把用户变为“呈现和塑造故事的积极伙伴”（Davenport，转引自 Lunenfeld）。文学理论家曾以为，选择如小说之类的叙事文学形式，让读者选择情节的发展，就可以让小说好上无数倍，同样，互动电影的支持者也曾认为，可以采用好莱坞电影的叙事类型，让观众定制情节来优化此类型。好莱坞风格的戏剧学（严格的亚

里士多德式的情节发展）与互动设计的结合已产生了令人难忘的作品，比如时长15分钟的“B”级电影《当我还是你的男人》（*I'm Your Man*），观众被赋予了难以置信的权力自由，可以决定追随哪个人物去参加派对；可以决定女主人公表现得像“好女孩”（配合警察工作）还是“坏女孩”（色诱别人以解决问题）；他们也可以决定男主角应该表现得像胆小鬼一样还是像英雄一样。与此同时，超文本一直是学术批评的宠儿，但它却并未在小说市场上取得成功。它最成功的作品引起了读者对媒介新颖性及其万花筒效应的兴趣，珍妮特·默里（Janet Murray）这一说法指的是同样的元素在新配置中的重新排列，但几乎没有人会为了情节或是其他叙事品质的缘故去阅读超文本。这说明了什么呢？我们是否还在等待一部能将小说和叙事提升到更高层次的互动杰作？或者，我们是否应该放弃改进现有技巧的想法，转而寻求一种完全不同的方式让计算机的力量服务于艺术表达？卢侬菲尔德认为，我们的文化充斥着叙事，足以提供各种故事线的参照。他所指的不是超文本系统，而是一种超语境系统，各种互动层面能够支撑并囊括线性叙事。他声称，这种参照激增本身指的是网络文化的“所有东西的可存取档案”。文章结尾避开现有互动电影的不足，转而考察视频艺术装置的脉动世界的丰沛成就。

（苏然　译）

注　释

1. 虽然所有真正的数字文本都有自我修改的能力，但如果文本指用户体验的东西，那么并非所有的数字文本都能在用户输入的情况下自我修改。埃斯本·阿尔瑟斯提到了一些赛博诗歌的例子（比如 John Cayley《说话的时钟》），文本对电脑时钟做出反应。

参考文献

Aarseth, Espen. *Cybertexts: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

Birkerts, Sven. *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in an Electronic Age*. New York: Fawcett-Columbine, 1994.

Bolter, Jay David. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of*

Writing. Hillsdale NJ：Lawrence Erlbaum，1991.

Hayles，N. Katherine. "The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext". *Narrative* 9.1 (2001)：21—39.

Landow，George P. *Hypertext 2.0：The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. 1992. Reprint. Baltimore：Johns Hopkins University Press，1997.

Manovich，Lev. *The Language of New Media*. Cambridge：MIT Press，2001.

Murray，Janet. *Hamlet on the Holodeck：The Future of Narrative in Cyberspace*. New York：Free Press，1997.

12. 新媒介是否会产生新叙事？

玛丽-劳尔·瑞安
(Marie-Laure Ryan)

在计算机从商业机器转变为诗学引擎这场革命的一开始，叙事与数字媒介的关系便一直是各方争辩的对象。我们应该跟随谁呢？乔治·兰道（George Landow）认为超文本会重置叙事体验，将读者变为共同作者；珍妮特·默里（Janet Murray）将数字媒介视为一个新平台，旧叙事在上面以新的维度来重演（恰如其书名《全息甲板上的哈姆雷特》所示）；埃斯本·阿尔瑟斯（Espen Aarseth）则认为赛博文本的未来不在于故事讲述，而在于电脑游戏；凯瑟琳·海尔斯（Katherine Hayles）将数字意义等同于复杂性、碎片化、游移性、对总体化的抵制、绝境、悖论、自生性或者自我组织能力——这些特征更可能扯进来后叙事、后人类文学，而不是改变叙事性的基本条件。

为了把对数字媒介叙事潜力的讨论置于坚实的基础上，就必须涉足三个问题。首先，我们需要界定叙事。在此我将以本书导论中列举的叙事定义为出发点：叙事文本让人想起一个世界（环境），这个世界里填充了智能施事者（人物）。这些施事者参与各种行动和所发生的事情（事件、情节），并引起叙事世界的全局改变。因此，叙事是对有因果联系的状态及事件的心理表征，捕捉了一个世界及其成员的历史片断。对叙事所做的这种逻辑语义学刻画足够抽象，可以被视为一种认知普遍概念，又足够灵活，可以包容广泛的变体：简单情节、复杂情节、平行情节、史诗情节、俄罗斯套娃情节（递归嵌入式故事）、戏剧性情节等。正是在这些变体层面及主题内容层面上，叙事受到历史、文化和媒介因素的影响。

第二个问题涉及数字媒介的独特属性。列举这些属性，并不意味着数字媒

介形成了一个统一场，也不意味着每个应用都能用到媒介的所有特异属性。相反，数字文本性内部存在几种文类，不同的类型利用不同的属性。在此我挑选以下数字媒介的五个属性作为最为基本的属性。[1]这些属性对叙事性有着正面的或负面的影响。

1. 反应与互动性质。这是说数字媒介对状态变化做出反应的能力。反应性指对环境的改变或无意的用户输入做出反应；互动性指对用户有意的输入做出回应。

2. 多重知觉和符号渠道，也可称“多媒体能力，”倘若无惧谈论多媒体媒介的明显悖论的话。

3. 网络化能力。数字媒介跨越空间连接机器和人，将他们一起汇集到虚拟环境中。这就为多用户系统以及实时或延时通信开辟了可能性。

4. 易变的符号。电脑记忆是由比特位构成的，比特位的值可在正负之间切换。和书籍或绘画不同的是，数字文本可以刷新和重写，而不用放弃物质支撑。该属性解释了数字图像无与伦比的流动性和动态性质。

5. 模块性。电脑能够轻而易举复制数据，因此数字作品往往由许多自主的对象组成。这些对象可以用于不同的语境和组合，并在作品运行中历经各种变形。

虽说不提到所有这些属性就无法描述数字媒介的充分表达力，但是我认为，第一条属性即互动性，是真正独特的属性，因而也是最根本的属性。小说可以数字化，可以从互联网上获取（属性 3），甚至可以如斯蒂芬·金近期的出版试验所示那样，可以每日更新，但仍是一部传统的小说。同样，影院提供多重渠道（属性 2）和流动图像，这些图像可以在屏幕轻松更替（属性 4）[2]；此外，互联网上的电影播放（属性 3）也不会对其叙事潜力产生严重影响。但是，如果为文本或电影添加了互动性，其讲故事的能力以及所能讲述的故事都会受到很大影响。

第三个需探讨的问题是提炼互动性概念。本文的基础是数字媒介中用户参与的类型学，涉及两组对立：内在式参与 vs 外在式参与，探索型参与 vs 本体型参与。[3]

内在互动性与外在互动性

在内在模式中，用户通过认同于一个化身将自己投射为虚拟（或虚构）世界里的成员，或从第一人称视角来了解虚拟世界。在外在模式中，用户位于虚拟世界的外部，他们或者扮演高高在上控制虚构世界的神的角色，或者将自己的活动设想成在数据库中的导航。这一对立不是严格意义上二元的：用户可或多或少地位于内部或外部，同一文本也可能产生不同的想象行为。一些用户自然而然地将自己置身于文本世界内部；另外一些用户则更喜欢在视角上保持一些距离。

探索互动性与本体互动性

在探索模式中，用户在数据库中导航，但该活动既不创造虚构历史，也不改变情节；用户对虚拟世界的命运不造成任何影响。相反，在本体模式中，用户的决定会将虚拟世界的历史送上不同的分岔路径。这些决定的本体论意义在于，它们决定了哪个可能世界即哪个故事将从出现选择的情景发展起来。尽管这里还会探讨一种混合型，但这组对立相对于前一组更具二元意义。

两组二元对立的交叉分类产生四种用户参与类型：内在/探索型、内在/本体型、外在/探索型、外在/本体型。我并不认为我的分类就穷尽了可能性的领域；比如互动性可以是选择性的（点击链接），也可以是产出性的（通过对话和手势参与叙事行为）。我也并不简单认为任何文本都可以恰如其分地套入这某一个类别：有时用户的角色会随着程序的运行而发生改变；有时用户的参与模式可以从两个不同的方面进行观察。我之所以选择这四个范畴，是因为它们为呈现互动叙事性的各种模式提供了一个便利的框架。在此我将讨论五种数字文类：超文本、基于文本的虚拟环境、互动戏剧、电脑游戏、通过网络摄影实况传送互联网图像。

超文本

文学学者如今已较为熟悉超文本这一思想：超文本是文本片段的网络，可

称为“文本块”（lexia）或“文本单元”（textron），它们通过链接联系在一起。读者点击按钮来通览文本，而多数片段都含有许多按钮，读者也就有许多不同的路径选择。这种多重性的意义一直是没完没了的理论化的对象。有一种观点跟本话题尤为相关，这种观点认为，既然每一种阅读都有不同的路径，那么超文本也就可以没完没了的自我再生。我把这种阐释称为超文本的阿莱夫式概念，取自豪尔格·路易斯·博尔赫斯的短篇小说《阿莱夫》，小说中对一个神秘符号的审视让感受者能够思忖整个历史与现实，直到最微妙的细节。“阿莱夫”乃一小的、圆形物体，能够扩张成无限的景象。因此感受者可以穷其一生来思索它。同样，随着读者从离散文本块的有限数据库中不断解析新的符号串，超文本可以被设想成一个矩阵，能够扩充为大量的文本。

倘若我们将这些符号串等同于“叙事”，超文本也就变成了生产故事的机器，就好像某个语言的语法是生产句子的机器一样。迈克尔·乔伊斯（Michael Joyce）以这样的措辞展望了超文本相对于印刷叙事的新颖性：“重新排序需要一个新的文本；因而每一次阅读都会成为一个新的文本……超文本叙事成为虚拟的故事讲述者”（193）。乔伊斯的经典超文本《下午》（*Afternoon*）通过提出几个不同版本的虚构世界，将超文本的这种理念以寓言的方式诠释成不同故事组成的矩阵。所有这些变体的一个共同主题是，叙述者目睹一场车祸。一个版本中车祸是致命的，叙述者的前妻及儿子是受害者。在另一个版本中受害者则是陌生人。第三种情境中车祸并不严重。而第四个版本中则是叙述者自己造成了车祸。又或者每件事情都可能是梦境或幻觉。对于用阿莱夫式概念来诠释超文本的人来说，每一次阅读都会导向不同的文本块，并在它们间产生不同的语义联系，因为围绕车祸主题建构不同的故事。

这个概念看起来很有吸引力——我们不正醉心于开放、不断自我变幻的作品的想法吗？——但不能从字面上去理解。首先，并不是因为超文本的互动性质才使《下午》对同一事情提出了不同的版本，而是因为迈克尔·乔伊斯有意在其数据库中加入内容自相矛盾的文本块。在印刷环境中他也可以这样。确实有许多后现代小说拒绝按照事实的权威版本来构建可靠的现实世界。其次，将超文本设想为故事生产机器，结果对线性序列及链接的叙事意义的重视度就值得商榷了。对数据库的每次穿行都会产生一个不同的故事，倘若我们在字面上理解这一观点，那么按从 A 到 B 到 C 顺序经历三个片段的读者所建构的故事，

就不同于从 B 到 A 再到 C 经历同样片段的读者。如果读者能在一个发展中的叙事图案中随意放置每个文本块所提供的信息，那么按照什么顺序访问文本块也就不重要了，ABC 序列和 BCA 序列都会产出同样的故事。比如，读者在首先访问的文本块里，某个人物已经死去，随后在另一个文本块里，同一人物却仍然活着。读者就有两个选择。倘若链接及顺序具有叙事意义，那么他们会假设这个人物被复活了——这种阐释预设了一个超自然世界，可能和文本整体的语义学想抵牾。（比如，《下午》的世界中没有任何超自然的东西）。换一种说法，他们可以裁定由链接所确立的序列并不表征因果次序及时间次序。他们会把讲述死亡的文本块当作预叙（flashforward），并和从相反顺序访问这两个片段的读者重构同样的故事。

倘若叙事性是受逻辑原则所制约的心理表征，那么简直不可能从文本片段的每种排列中建构一个连贯的故事，这是因为，这些片段是按照预设关系、物质因果关系、心理动机和时间序列隐含排序的。只有在附有简易地图的超文本中，比如潜藏在儿童故事“选择自己的冒险”中的树形图，才有可能在每次穿行中保存叙事的连续性。在树形图中，不同的阅读沿着不同的分支，但是在特定分支上，一个文本块总是会先于和后于同一个文本块。这就使得作者能够轻易地控制读者的阅读进程，从而保证正确的逻辑序列。但是绝大多数的文学超文本都是基于更复杂的网络，这使得某一特定文本块可能出现在不同的语境中。作者可以将读者的路径控制在某个节点之外，但是在几次转换之后，路径就变得不可预测了。

根据其著名的“读者即共同作者”理论，乔治·兰道将填补片段间的逻辑鸿沟的负担转嫁于读者的想象力上：“在超文本环境中，缺乏线性不会破坏叙事。事实上，由于读者总是（尤其是在这种环境中）编造自己的结构、序列或意义，因而他们在阅读一则故事时，或是为了读到一则故事时，遇到的麻烦之少令人惊讶”（197）。但是，要让文本块为每一种出现顺序都拼叙事连贯的图案，我们的大脑就需要天使般的——或者说后人类的——力量。对于人类头脑来说，超文本所提供的不是一个故事生产机器，而是更近似一种相当于智力拼图的叙事：读者试图从多少随机出现的片段中建构一个叙述图像，将每个文本块拼进脑海中慢慢成形的全局图案中。就像我们可以花一段时间去解谜，然后不管它，然后再回来，超文本读者不用在每次打开程序时都重新开始一个新的

故事，而是在多次会话过程中去领会一个心理表征，完成或修正目前拼出的图片。正是通过创建埃斯本·阿尔瑟斯所说的“叙述游戏”(94)，也就是读者试图将打乱了的图片拼回去，超文本叙事利用其媒介的互动属性。从这些新的语法特征——碎片化和链接中，超文本得以创造一种新的话语类型。

读者在这种叙述游戏中的作用，可以通过外在探索互动性的参数进行描述。参与是外在的，是因为读者并没有饰演文本世界的成员，是因为采用类似神的视角来欣赏文本网络的设计。读者更倾向于把文本视为一个有待搜索的数据库，而不是一个需要沉浸其中的世界。[4]尽管乔治·兰道的理论是将读者视为共同作者，但其参与仍是探索性的而不是本体性的，因为读者的导航路径影响的不是叙事事件本身，而仅仅是全局性叙事图案（如果存在的话）在脑海中的呈现方式。同理，在拼图游戏中，每个玩家都会有不同的发现，但是它们并不影响拼起来的结构。正如拼图游戏将图像从属于建构过程一样，外在探索互动性弱化叙事本身，更注重发现叙事的游戏过程。很多学者（如 Davenport 和 Sloane）确实注意到，有些情节依赖于对人物命运的悬念设置及情感参与，超文本并不是创造此类扣人心弦的情节的好媒介。从主题上讲，与靠发生什么而吸引读者的叙事世界相比，经典超文本的外在探索互动性更适合于自我指涉的小说。它推崇一种元小说立场，但牺牲了在虚构世界中的沉浸感。这也部分解释了为什么这么多的文学超文本呈现为文学理论及叙事片段的拼凑。[5]

然而近年来，超文本采取了新的方向，将其概念化从打乱的叙事模型转变为莱恩·考斯基马（Raine Koskimaa）所谓的可搜索的档案模型。这种新的方向是和数字系统多媒体性能的提升相关联的。[6]在多媒体阶段，超文本可回归到更为坚实的叙事结构，回归到线性呈现，而不需要回归到标准小说的示意模式，因为互动性现在可以采用从一种媒介移动到另一种媒介的形式，而不是在文本中四处跳转。在此我从根本上不赞同罗伯特·库佛（Robert Coover）的观点，他认为当超文本不再纯粹是言语的时候，数字文学的黄金时代就结束了。超文本可以从艺术书籍、立体儿童书籍、活动手册、降临节日历和艺术光盘中吸取经验，在用户的访问路径中设置惊喜。可见的或隐藏的链接可以带来鼠标点击热点区域并让事情发生的触觉快感——将文本世界扩展为一种多样化的感官体验。这些文本的读者会扮演研究者的角色，通过自由探索文件系列来挖掘文本世界的历史。最适合这种搜索档案点子的话题及结构类型是小故事

集，比如家庭传奇、文化记忆叙事、地方史（如村庄的群体故事）或是传记。这些主题尤其适合相对自由的超文本浏览，因为一个人的人生故事或一个社区的故事并不是以高潮为目标的戏剧性叙事，而是由可以按多种顺序来阅读的许多自给单元组成的插曲式叙事。

基于文本的虚拟环境（MOOs & MUDs）

基于文本的虚拟环境是可通过网络访问的社交场所。用户登录系统并在虚构人物的面具下与其他用户互动。这个人物被行话称为“化身”，是通过发帖描述来创造的，就像小说家通过虚构话语的施为价值来创造人物一样。系统的构建者使用相同的方法来创造一个永久的环境，通常是一个拥有许多房间的大型建筑，装备了通过文本被描述的对象。无论是环境中的建筑还是身份的表演，MOOs 主要都是由幻想主题所主导的。[7]它们不作为正经生意的平台时，那就为自由驰骋幻想、黑色幽默以及超现实主义式不相宜提供了论坛。在 MOOs 上发生的互动多数由小对话及手势组成，而且几乎都不是叙事类的东西，但这种小谈话很轻易就能发展成为会话叙事：

Carrot 咧嘴一笑

Carrot 招手

Turnip 对 Carrot 招手

Carrot 说“你好”

Turnip 说“怎么了”

Carrot 说“想听一个笑话：一；”

Turnip 说

Carrot 讲笑话

Carrot 对 Turnip 讲的笑话是讲述式的标准范例。它按照口头互动的实时性及风格规范以书面的形式呈现：你必须打字速度及头脑运转速度都特别快才能成为 MOOs 好的表现者，甚至通常伴随讲故事的动作也能以文本的形式来模拟。从话语角度看，口头交流与书面交流的混合状态才是 MOO 故事讲述的真正独有的特征。然而，当用户有足够的想象力时，MOO 互动就会上升到戏

剧演出叙事的水平。比如：

> Bek 扔给 Panther 一个包装精美的盒子。“打开它，我特意给你买的。”
>
> Lilypad 打开盒子，抱出一只小狗。
>
> Lilypad（对 Bek）说：好漂亮的小狗…你在哪买的？
>
> Bek（对 Lilipad）说：我在旧仓库找到的，我把她带回家，把她弄干净。希望你喜欢，我这有个玩具给她。（改编自 Kolko 115）

我们已知 MOO 的参与者构造出想象的物体——这里是小狗——并围绕这些道具制作精心设计的场景。当这种创造性的角色扮演实际发生时，MOOs 就成了合力创建的叙事表演平台。由于参与者为了自娱而即兴创作了这个剧本，因此他们既是作者，同时也是观众、演员和人物。在语用层面上，MOO 体验的这种奇特性可用三种不同的互动形式的交替来描述：

- 本体–外在：通过发帖描述创造一个人物或来建造一个房间。（人物外行为）
- 本体–内在：通过表演动作或发帖对话与其他用户互动。（人物内行为）
- 探索–内在：在 MOO 内四处走动、参观房间及观察物品。（中性行为）

我们可以把 MOOs 称为一种新的叙事形式吗？这个问题不在于平台的新颖性而在于表演的叙事性。MOOS 可轻而易举地提供叙事三个基本要素中的两个：背景环境和人物。所以这个问号关乎的是情节：伊丽莎白·里德 Elizabeth Reid 表明，MOOs 创建的是一个舞台而不是剧本。[8] 大多数时候，MOO 的访客满足于小谈话。产生一个可作为故事被复述的戏剧性轨迹，需要参与者的即兴发挥的技巧、扮演角色的意愿、合作的态度。

虚拟现实环境中的互动戏剧

虽然基于文本的虚拟环境是多用户平台，但虚拟现实装置只能容纳有限数

量的参与者。如果这项技术不断完善，虚拟现实（VR）将能够让用户把自己的身体带入三维的模拟世界，并通过自身的感官去体验这些世界。在研发者最疯狂的梦想中，这种模拟环境将支持一种互动形式的戏剧。根据布伦达·劳雷尔（Brenda Laurel）的说法，“这种系统的用户（将）会像观众一样，他们可以走上舞台，根据他们所扮角色的所言所行从而成为各种人物”（16）。珍妮特·默里依据通俗电视节目《星际迷航》的全息甲板（Holodeck）模型设想了未来的戏剧形式。全息甲板是一种虚拟现实洞窟，星舰“企业号”的舰员退到这里进行放松娱乐。在这个洞窟里，计算机对一个虚构的世界进行三维模拟，而访客——不妨称之为“互动者”——成为数字小说中的一个人物。通过人类参与者和电脑创造、人工智能操控的虚拟人物的互动，即时生成小说的情节。在默里讨论的例子中，凯瑟琳·珍妮薇，星舰“旅行者”号的女船长，偷偷溜进全息甲板成为露西，一个维多利亚时代贵族孩子的女家庭教师。露西爱上了孩子的父亲伯利勋爵，两人热吻。但是凯瑟琳非常具有责任感，意识到对虚拟人物的这种爱会危害她在现实世界里履行职责，她最终命令计算机删除该人物。默里认为，这一举动证明了基于虚拟现实的互动戏剧可以和文学叙事的娱乐和教育价值相媲美。“和任何文学体验一样，全息甲板也有这方面的潜在价值。它为我们提供了一个安全地方，让我们面对在其他地方会压抑的令人不安的情感；它也能让我们认识到我们最具威胁性的幻想，而同时不会被它们麻痹。”（25）

全息甲板概念作为数字叙事模型的可行性很值得怀疑，这既有技术方面的原因也有算法方面的原因：我们不具备能够制造出真正逼真的三维虚拟世界的硬件，我们也没有产生复杂人物的人工智能。[9]迄今为止最接近实现全息甲板体验的尝试，是目前在约瑟夫·贝茨（Joseph Bates）（至1999年）和迈克尔·马蒂斯（Michael Mateas）指导下在卡耐基梅隆大学开发的互动戏剧项目。这些项目使用了一个很亚里士多德式的脚本（遵循弗赖塔格三角所规定的曲线），单个人类玩家（马蒂斯称为访客）带着强烈感情进行十五分钟的体验。时间更长的话将会让系统和参与者不堪重负。玩家化身为一个人物，主要通过对话与人工智能人物互动。该系统允许有多个情节变化，都是由玩家行为触发的。在多次访问之后，玩家会觉得穷尽了所有的叙事可能性。尽管开发人员的最终目标是推出一个三维虚拟现实环境项目，实现全面的身体沉浸，但就目前的界面

是计算机屏幕、键盘和鼠标。（技术描述参见 Mareas and Stern；叙事学讨论参见 Ryan，第 10 章）。以下是 Mateas 目前项目的情节。

> 格蕾丝和特里普是一对模范夫妇，在社会上和经济上都很成功，也很受欢迎。格蕾丝和特里普通过工作认识玩家。特里普和玩家是朋友；格蕾丝和玩家则是最近才认识彼此。到他们家赴宴不久，格蕾丝对玩家坦白她爱上了他。在晚上剩下的所有时间里，玩家发现格蕾丝和特里普的婚姻实际上已经破裂了。多年来，他们的婚姻一直很糟糕，巨大的分歧、沮丧和隐藏的不忠已经扼杀了他们对彼此的爱。模范夫妻假象的破裂、真相的揭露、婚姻以及他们之间的友情何去何从，都取决于玩家的行动。（Mareas and Stern 2）

这一情节显然是在朝情感剧方向发展，但它的可行性却值得怀疑：一生的关系问题怎么能在项目允许的十五分钟内解决？在《灵欲春宵》（*Who's afraid of Virginia Woolf*）中，爱德华·阿尔比用了两个多小时来解剖婚姻。戏剧艺术的本质是在舞台行动有限的时间框架内使酝酿已久的问题遭遇危机并予以解决。但仅用阿尔比所花费时间的一小部分便将格蕾丝和特里普的婚姻问题以一种可信的方式予以解决，这将是很非凡的成就。

默里和马蒂斯提出的情节具有突出的感受性质，也提出了一个严肃的情感问题：成为戏剧或故事中的一个人物，体验者会得到什么样的满足？体验的娱乐价值取决于互动者如何与化身联系：他们是会像演员一样扮演角色，内心疏离他们的人物，模拟他们并没有的情感，还是会以第一人称模式体验他们的人物，实实在在地感受激发人物行为的爱、恨、恐惧和希望？大多数文学人物的命运是如此令人不快，以至于如果互动甘愿以第一人称模式来体验他们的生活，他们会神经错乱——既是字面意义上的也是比喻意义上的。如果我们从文学人物如安娜·卡列尼娜、哈姆雷特或包法利夫人等的悲惨命运中获得审美快感，如果我们为他们哭泣并充分享受我们的（以及他们的）泪水，那是因为我们对情节的参与是第一人称和第三人称视角的折中效应。我们在心理上模拟这些人物的内心生活，我们在想象中将自己置入他们的心灵，但同时我们仍然意识到我们是外部的见证者。任何试图将依赖于自我意识心理模拟的移情转化为

第一人称的尝试，真实感受到的情感绝大多数情况下都会跨越划分欢乐与痛苦的脆弱边界。因此，我怀疑，马蒂斯项目中玩家的审美满足感与其说是情感参与，不如说是对系统聪明度的好奇。对玩家来说，需要进行六七次访问才能欣赏到这个项目的戏剧架构。

成为小说或戏剧中的人物，一个更为重要的问题是在用户的行动自由和审美愉悦的情节之间进行协调。情节是全局性的设计，由神一般的作者自上而下地强加于虚构世界之上，而人物的行动则是从虚构世界的内部来书写该世界的故事。人物的生活是向前看的，而作者则是根据情节的全局性轨迹来安排他们的命运。让互动者在适当的审美路线中维持情节，同时让关注在物质世界中生存的他们以虚构人物的名义行事，而不是根据美学目的论的要求来生活，如何做到这些呢？约瑟夫・贝茨及其同事（Kelso 等）认为，互动戏剧就是要去体验，而不是被观看，评判我们所参与情节的标准，不同于我们所观看的情节。这可能意味着，适用于互动戏剧的标准可能不像评价文学和传统戏剧的标准那么严格。但是，如何在虚拟现实环境中对用户的行动进行脚本化，并慢慢引导参与者进入审美满足的路径，这个问题还远未得到解决。

我认为，让互动戏剧的情感和设计问题最小化的办法是，抛弃围绕互动者角色而建立完整戏剧性（即亚里士多德式）情节的想法。大多数戏剧性情节将人物的心理视为激情展现的舞台，他们的宿命则是对命运的抗争。但如果我们要进入虚拟世界，那么我们要做的是施事者而不是受事者。这意味着只有精选的情感体验类型以及精选的参与类型才适合互动戏剧的第一人称视角。不是要成为小说或戏剧中的一个人物——那样互动者将失去他们的身份——互动者更宁愿在一个陌生的环境里面扮演自己的副本。倘若所有的虚构人物都予以考虑的话，那么我们更愿意仿效哪一个呢？（1）哈姆雷特、爱玛・包法利、格里高尔・萨姆沙、俄狄浦斯、安娜・卡列尼娜、《裘力斯・恺撒》中的背叛者布鲁图斯，或者（2）俄罗斯童话中的屠龙英雄、梦游仙境的爱丽丝、哈利・波特或夏洛克・福尔摩斯？就我而言，我会从第二组中选择人物，这意味着一个相当扁平的人物，对情节的贡献不在于丰富的内心生活和强烈的情感体验，而在于探索世界、实施行动、解决难题、击败敌人，最重要的是在视觉刺激环境中处理有趣的对象。这种参与更接近于玩电脑游戏，而不是体验维多利亚小说或莎士比亚戏剧。另一方面，如果未来的作者坚持要在虚拟现实环境中上演具有

高度文学性的情节，那么互动者还不如扮演处于边缘的观察者角色。他们通过在虚拟世界中导航并选择对展开事件的观察视角来发挥其能动性，而不是存在意义上卷入到这些事件中。因此，我认为虚拟现实环境中互动戏剧有两种可能：本体/内在参与，情节侧重于冒险和解决问题；探索/内在参与，情节侧重于人际关系和情感体验。

电脑游戏

第三种文类，即电脑游戏，可能是在叙事主题和结构方面最不具冒险性的，但是，数百万游戏迷已经证明，它最成功地将用户转变为人物。游戏的叙事成功秘诀在于，可以利用最为基本的动力来推进情节发展：即解决问题。玩家追求游戏所设定的目标，要执行一系列决定游戏世界命运的动作。这个命运的创造，是通过戏剧性的表演而不是讲述式的叙述来实现的。但是，与标准戏剧不同的是，这种上演是带有自为式的目的，并不面向观众：执行动作是玩家的重点，也是玩家快感的主要来源。玩家通常都太专注于他们的任务而不去思考他们的行动所书写的情节，但是，当人们描述他们的电脑游戏的时段时，他们的报告通常以故事的形式呈现。例如，彼得·奥拉夫森（Peter Olafson）对《战斗任务》（*Combat Mission*）的评价，该游戏模拟了第二次世界大战期间德军在俄国的战役。“我的两辆装甲坦克很幸运，行进到十字路口时，它们清除了一个高地并发现两辆错位的谢尔曼坦克，其中一个挡住了另一个的目标。它们集中火力迅速消灭了盟军部队，幸存的士兵抛弃燃烧的残骸，撤退到附近的树林里。”（*New York Times*，October 5，2000）。许多人理所当然地认为，电脑游戏是为了解决问题和击败对手，优化战略技能以及参与在线社区，而不是为了创造一种读起来像故事一样的踪迹。与到目前为止所讨论的文类（社交性的 MOOs 可能除外）不同的是，游戏的叙事性本身并不是其目的，而是迈向特定目标的一种手段[10]。最复杂的游戏不需要用叙事的装束来吸引玩家。在《围棋》（*Go*）、《俄罗斯方块》（*Tetris*）、《国际象棋》（*Chess*）和《吃豆人》（*Pac-Man*）等经典游戏中，用户操纵的物体或整个是抽象的，或部分是抽象的，游戏靠的其精心的策略设计，而不是游戏世界的想象力方面的震撼。叙事场景的目的是通过提供肯戴尔·沃尔顿（Kendall Walton）所称的“假扮游戏的道具”来弥补其缺乏原创的、真正优秀的设计。当规则无法在策略层面上创

造足够的多样性或新颖性时，场景就会创造出丰富多彩的想象体验。

叙事背景的重要性因游戏类型而异。原则上，没有理由说为什么一个复杂的虚构情节就不能以游戏的形式呈现并构成玩家/读者的兴趣焦点。玩家只有解决问题或完成某些任务才能进入下一关卡。然而，经验表明，这种模式并不是很成功。读者若对“接下来会发生什么”真正感兴趣，那么他们并不希望遇到不必要的障碍。因此，电脑游戏的叙事元素通常都是从属于游戏行为的。我在MOO部分中提到的所谓的角色扮演游戏（Role-playing games，RPGs）中，情节是最鲜明、最精致的。在这些游戏中，玩家花费大量的时间创造并自定制他们自己的人物，他们徜徉在虚拟世界中会遇到很多“非玩家人物”，游戏也会呈现许多的“过场动画”，即冗长的电影剪辑。但由于只能旁观电影剪辑和非玩家人物的对话，因而这些精心制作的剧情的发展会减少玩家的游戏时间。在纯粹的动作类游戏中，情节仅仅是快速行动的托词（时时刻刻有事情做似乎是成功的先决条件），而在战火中，玩家很快就忘记了他们行动的叙事目的。由于动作游戏的叙事场景是由战略设计决定的，而且由于设计类型有限，动作游戏便提供了相同主情节的主题变体：从恶龙手中拯救公主；从邪恶外星人手中拯救地球；反恐或自己扮演恐怖分子。在游戏产业中，一个迫在眉睫的问题就是发展新的叙事图式以获得更多的受众。

电脑游戏呈现为几种不同的类型，而这几种类型的叙事配置和参与方式问题则必须分别进行分析。我简要探讨三种主要类型。

历险类游戏

历险类游戏的典型代表是第一人称射击类，如《毁灭战士》（*Doom*）、《雷神之锤》（*Quake*）、《半条命》（*Half-Life*）。历险游戏体现了参与的内在性和本体性。玩家在虚拟世界中扮演一个角色，他们的游戏技巧决定了他们化身的命运。玩家与虚拟世界间的互动为这个角色创造了新的生命，从而为系统的每一次运行创造新的人生故事。历险游戏首选的叙事结构是如弗拉基米尔·普洛普和约瑟夫·坎贝尔所描述的英雄探寻（quest）原型情节。托本·戈罗达（Torben Grodal）注意到，这类游戏在相似的结构下通过不断叠加关卡、事件及动作周期来无限地延伸情节。由于他们的重复性质，典型历险游戏的叙事脚本不会对非参与性环境保持兴趣，但在这种情况下，重复是有价值的，因

为通过反复执行相同的操作，玩家才能习得玩好游戏的身体技能。

以模块化的形式进行重复，也是冒险类游戏对用户自由和叙事设计之间的冲突给出的解决方案。这是因为，在每一情景中，用户的选择都非常有限，而且每个行动的机会都会形成一个相对自足的经历，使游戏将情节保持在正确的轨迹上。比如在射击游戏中，玩家的选择包括移动的方向、决定是否射击或在敌人出现时是否逃跑，在前一种情境中还有武器的选择及瞄准。系统在计算这些选择时，唯一需要的是跟踪玩家所拥有的资源：还剩下多少武器？还剩下多少士兵？相比之下，在小说的复杂情节中，角色在每一个决策点的选择都更丰富也有更严格的约束——丰富是因为他们的范围是生活本身，更受约束是因为未来是由过去创造的，而且每个生命都与众多其他的命运线交互影响。

模拟类游戏

经典的模拟类游戏有《模拟城市》（*Simcity*）、《文明》（*Civilization*）、《恺撒大帝》（*Caesar*）、《超级宝宝》（*Babyz*）、《模拟人生》（*The Sims*）。这里的参与是本体性和外在性的。用户被视为是强大但不全能的神，他掌控着复杂而动态系统里的成员，比如一个城市、一个帝国或一个人群。根据人工智能算法所指定的内置行为，系统元素对玩家的选择做出回应。玩家通过操纵个体对象来书写集体实体的历史。故事的真正英雄并没有自己的意识：它只是众多微观过程的总和。玩家行动的目的是使系统保持在相对平衡的状态，避免虚构世界走向灾难，但可变因素太多，玩家无法预知所有的可能性。电脑通过抛出随机事件来增加事情的复杂性。因为虚构世界不断演变，所以对玩家来说并不存在最终的胜利，但他们可以从称职的管理及观察相对不可预测的系统行为中获得满足感。

操作模拟系统虽然需要神一般的权力位置，但这里提到的许多游戏都是让用户饰演虚构世界的成员以增加戏剧效果。例如，在游戏《恺撒大帝》中，用户是罗马帝国的统治者；在《模拟城市》中，用户是市长。君主与市长和他们的臣民或市民并不存在于相同的空间和时间。就像图形显示的上帝视角，他们高高在上统治着系统，而且因为他们完全有足够的时间做出决定，所以他们并不在实时的幻象中进行操作。所有这些特征都将他们归类为外部互动者。但是，角色的个人命运与他们的管理方式利害攸关，所以他们也是内部参与者。

如果市长不讨好选民，市长就会被罢免，如果野蛮人侵入帝国，恺撒就会被废黜。这种特点的结合将该类游戏置于内在参与和外在参与之间。

解谜类游戏

解谜类游戏突显了罗兰·巴尔特所说的“阐释性代码”：玩家的目的是解开谜团。这一文类比其他类型更具有叙事复杂性，这是由于它连接了两个叙事层次：一个是由用户的行动构成，他们在虚构世界中寻找线索，另一个则是需要被重构的故事。由于第二个层次的故事独立于用户的行动，所以作者/设计者可以像控制小说情节一样去操控它。这一类型体现了内在/探索型参与。但游戏架构偶尔会模糊本体性参与和探索性参与的区别。设想一个用户接受一项调查过去的任务。进一步想象，根据用户所采取的行动，两个可能的过去中只有一个得以实现，而另外一个则被归类到反事实的领域。用户并不知道，自己已经写好了虚构世界的过往历史。这种顺序在经典游戏《神秘岛》（*Myst*）中有体现。玩家必须破解一件事情，这件事情导致了两个邪恶兄弟、他们的父亲以及善良的巫师亚崔斯被囚禁起来（Murray 140－141）。玩家通过检索一本讲述虚构世界故事的书籍来破解这一事件。玩家如何玩这款游戏，会出现两种结局中的一个：一个版本是玩家解救了亚崔斯，另一个版本是玩家释放了邪恶兄弟，邪恶兄弟又将玩家囚禁起来。因此过去的叙事延伸到了玩家的现在，玩家决定这个虚构世界的命运，但没有意识到他们行为的本体论后果。

网络摄像

利用属性 3（网络）和属性 4（多变符号）独特优势的一种叙事现象，是通过网络摄像机对微型世界发展的实况记录。针对特定的设置，网络摄像机定期捕捉图像并将它们发布到网络上使每个人都能看到。毫无疑问，这些节目中最成功的是那些专注于性活动的潜在网站，比如与真人秀电视（《老大哥》《阁楼故事》）相关的网络摄像，但真正专注的数码窥癖者似乎在更寻常的题材上找到了回馈，比如 www. nerdman. com 中所呈现的加州黑客普通的家庭生活。甚至还有网络摄像头播放艾奥瓦州玉米的生长情况。

然而无论网络摄像机捕捉的画面多么平淡无奇，它都为叙事性思想提供了一个全新的变数——前提是我们放宽这个概念，使其意指一组特定群体的一系

列事件。网络摄像并不讲述故事，它们所做的只是对某一地点进行监视，但它们却提供了源源不断的潜在叙事材料。它们的拍摄相当于海登·怀特所说的纪事（chronicle）的视觉版本：按时间顺序排列的事件列表，它呈现的既不是情节的封闭也不是情节的因果关系或情节的正式组织。观众可以用这些材料构造一个故事。网络摄像的输出不是为了长时间的观看，而是为了快速浏览，行话叫“抓取”[11]。通过研究被监视生物的习性，聪明的网窥者很快就能知道在什么时间查看网站可以捕捉到最有趣的行为。例如，在游戏《宅男》（*Nerdman*）中，玩家捕捉偶尔穿越屏幕的鬼魂，在自己的心中“得分”。最大的奖励是遇到一个人类，但在这种极度缺乏戏剧性的环境中，如极简艺术一样，轻微的变化都会成为一个叙事事件：影子照在油毡地板上，一辆车离开办公室停车场，或者是猫砂盒里沙子图案的改变。正如小说家们从人物的生活中不断展示出引人注目的亮点一样，观众也会从网络摄像机的稳定输出中取样，希望在一些重大事件“走进”镜头视野的时候能够捕捉到真正令人兴奋的情节。尽管这种查阅是断断续续的，我们从系统中窥视的生活仍是连贯且完整的；镜头里的物体并不总是可以看得到，但在某种意义上，我们总是能够找到他们，因为我们总能访问他们的生活空间并查看他们存在的痕迹。网络摄像的叙事体验可被现实地描述为实时运行，并由用户从转瞬即逝的材料档案中抓取图片自己定制。它的互动性是探索性的和外在式的，因为用户从外部观察，并没有控制生活在鱼缸中的居民的命运。

结　语

如果我们选择一个普适性的叙事概念，如果我们从语义需求方面考虑叙事，那么本文题名问题的答案便是纯粹的修辞形式：数字媒介对我们过滤文本和理解人类行为的认知模型的影响，并不比后现代小说实验更大。数字媒介支撑的文本可以满足不同程度的普遍认知模式，或者它们可以创造出对叙事体验的创造性替代品，但是它们不会也不能改变叙事的基本条件。

但叙事理论不仅仅是对一些基本条件的表述。一套完整的语言语法包括三个元素：语义、句法和语用。在叙事理论中，语义成为对情节或故事的研究；句法是对话语或叙事策略的研究；语用则是对故事讲述的使用及人类能动者在叙事表演中的参与模式的研究。数字媒介从三个方面影响者叙事（总结参见表

12－1）。

表 12－1 数字文本的叙事特征

探索文类/属性	叙事模式	资源及技巧	主题及结构	用户参与模式	用户角色	设计问题	叙事重要性
超文本 1（2）45	剧情叙述	呈现的片段 分块和链接	元小说叙事 存档叙事	外在型 探索型	将杂乱的故事归在一起 2. 搜索存档	在多线性环境中保持逻辑连贯	居中，但可作为拼图连接至非叙事文本
基于文本的虚拟现实（MOOs）1345	通过表演性话语展开行动 对话 剧情叙事	行为内置物体 可航行空间	人际关系 怪诞主题	内在型或外在型 探索型或本体型	扮演角色 探索世界并与成员互动	创造指导脚本	断断续续（戏剧动作和叙事与小谈话相交替）
互动戏剧 1245	通过相对自由的对话及动作展开行动	3D 全景展示 进入虚拟世界 可航行空间	已尝试：亚里士多德式情节 建议尝试：怪诞主题 探索 片段叙事	内在型 本体型或探索型	用户作为共同作者、角色、演员及表演的受益者	创造允许用户参与的指导脚本，同时保持叙事逻辑及形式	居中
电脑游戏 12（3）45	根据系统规定的动作展开行动	可航行空间 行为内置物体	探索 复杂实体的演变 神秘小说	除外在型/探索型之外的所有组合类型	进行具体任务	情节种类匮乏 为暴力主题提供其他选择	建设性
网络摄像 134	展示	现场 按时间顺序呈现	日常生活 性爱活动	外在型 探索型	读者作为窥视者来“抓取”最精彩的部分	叙事行为太少	断断续续（很多沉寂时刻）

＊属性下的数字指文章中的列表序号

在语用层面上，他们提供了用户参与的新模式以及与叙事相关的新事物：实时交换故事；扮演一个人物；参与集体创作故事；为创造故事而去探索世

界。（参见表格 12-1 中标注“互动类型”和“用户角色”两列）。他们还将各种突出程度赋予整个交流事件中的叙事。（参见表格最后一列）

在话语层面上，他们创造新的方式来呈现故事，这就需要用户采取新的诠释策略。例如，海尔斯所谓的超文本“分块—链接”（chunking-linking）技术会导向拼图阅读模式。（参见标注“话语/技巧”一栏。）

最后，在语义层面上，数字化对叙事的影响不是一个提出新逻辑的问题，而是在媒介和叙事内容的形式与实体找到正确契合的问题。每种媒介都有其最适合的主题及情节类型：你不能在舞台上、写作中、对话中、上千页的小说中、长达两个小时的电影中及连播好几年的电视剧中讲述同样的故事类型。新媒体叙事的研发者面临的最紧迫的问题是：找到什么样的主题和什么样的情节可以恰当地利用媒介的内在属性。表格的第四栏，主题及结构，对这个问题提出了初步的答案。我的调查表明，将叙事结构的固有线性与互动协议结合起来并不是一件容易的事，但如果我们记住，数字叙事不需要效仿维多利亚小说或莎士比亚戏剧，那么这个任务也就不会那么令人却步。

如果我们回顾叙事的历史，我们可以发现它经历了从口述到书写，从手稿到印刷，从书本到多媒体，从舞台到动画的转变，每一次技术革新都释放了新的叙事能量，开拓了新的可能性。鉴于其良好的韧性，叙事应该可以轻松度过数字革命的考验。但我的问题可能问得不对。叙事的生存并不取决于它适应新媒介的能力，叙事已经存在了很久，所以几乎没有对计算机有所畏惧；相反，新媒体作为一种娱乐形式的未来，取决于能否发展自己的叙事性的形式。

（苏然　译）

注释

1. 有几位学者提出了关于数字媒介基本属性的列表，但这些不同的标签又经常涉及相关的观点。比如，Janet Murray 将“数字环境四个必不可少的属性”列为：（1）程序性（即由电脑代码运行）；（2）参与性（此处的“互动性”）；（3）空间性（但为何给出空间性却舍去时间性?）；（4）百科全书性（71-90）。Lev Manovich 给出如下属性：（1）数值表征；（2）模块性（此处借鉴）；（3）自动化（Murray 的“程序性”）；（4）变易性（此处的“易变”）；（5）转码（支撑“渠道多样性”的技术属性）（27-48）。哪些是本质属性取决于

作者的目的及选择的标准：列表中的这些是否限定于数字媒介的独有属性，或者他们是否应包括这些媒介实施有效的、但与其他媒介共享的属性（比如 Murray 的空间性及百科全书视域）；他们是否应关注用户背后的技术应用（比如数值表征）；或者他们是否应局限于展示出来的这些属性？我的列表更倾向于对叙事性有影响的特征；那些特征或是专属于数字媒介，或是使之到达新高度；用户可直接察觉的特征。

2. 这里有很多屏幕图像；投射图像的电影不能迅速更新，除非它是电脑文件。

3. 这两组取自 Espen Aarseth 对网络文本中用户功能及视角的分类，而它本身就是更广意义上网络文本分类的一部分（*Cybertexts*62－65）。但我使用不同的标签，为的是强调用户与虚拟世界的联系。

4. 参见引言部分 Lev Manovich 对数据库的定义。

5. 比如 Michael Joyce，*afternoon*，或 Mark Amerika，*Grammatron*。

6. 此类作品最好的例子是 M. D. Coverley 的两部超文本：*Califia*（Eastgate，2000），以及创作中的 *The Book of Going Forth by Day*。

7. MUD 代表多用户地牢游戏（Multi-User Dungeon），MOO 代表多用户地牢，面向对象的 MUD 游戏（Multi-User Dungeon，Object Oriented）。“面向对象”指的是编程技术。

8. 最早的 MUDs 是有内置情节的文本游戏环境。（缩写处指的确实是角色扮演游戏《龙与地下城》。）20 世纪 80 年代和 90 年代，MOOs 发展成为聊天室及社交场所，系统定义的情节消失了。但将目标驱动、具有情节的游戏动作以及自由谈话相组合的观点在 20 世纪 90 年代后期的热门游戏中又得到了复苏，也就是所谓的大型多用户角色扮演游戏，比如《网络创世记》以及《无尽的任务》。和早期的 MUDs 不同的是，这种环境在图形表征的世界中包含了文本交流。数以万计的玩家不再需要通过言语描述来创造人物，他们可以在视觉元素列表里面建构自己化身的外貌。

9. 计算机科学家 Selmer Bringsjord 研发出了最先进的故事生成程序 Brutus。他认为，有逻辑证据的支撑，人工智能创造的人物，永远不能达到人类创造的文学形象的那种复杂度。他清醒的观点反驳了像 Ray Kurzweil 这样的网络大师的预言，Kurzweil 声称到 2029 年，包括小说家在内的许多顶尖艺术家将会是机器（223）。然而，对于 Kurzweil 来说，这些机器走了一条捷径，使得算法的发展变得毫无必要，他们能够写小说，因为纳米技术能够将人脑下载到数字电路中。硅片中保存的普鲁斯特的心理能够源源不断创造新的文学作品。但这种硅片普鲁斯特能够算得上是机器吗？

10. 并不是所有的游戏开发者都同意这种说法。对于 Brenda Laurel 来说，叙事内容不是工具性的而是游戏体验的核心。Brenda Laurel 曾经营一家名为“紫月亮”的公司，旨在为女孩研发游戏，试图解决女性成长中的问题，但该公司现已倒闭。“紫月亮”游戏的终极

目的是通过故事提供“文化内涵”，就像古代社会的神话一样（*Utopian Entrepreneur* 61）。

11. Theresa Senft 的术语（转引自 Mclemee 7）。

参考文献

Aarseth，Espen. *Cybertext*. *Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore：Johns Hopkins University Press，1997.

Amerika，Mark. *Grammatron*. 〈http://www.grammatron.com〉（April 28，2002).

Barthes，Roland. *S/Z*. Trans. Richard Miller. New York：Hill and Wang，1974.

Bringsjord，Selmer. “Is It Possible to Build Dramatically Compelling Digital Entertainment（in the form，e. d.，of computer games)?” *Gamestudies* Ⅰ（2001).
〈http://www.gamestudies.org/oioi/bringsjord/index.html〉（April 30，2002).

Coover，Robert. “Literary Hypertext：The Passing of the Golden Age”.
〈http://www.feedmag.com/doucment/do291lofi.html〉（March 24，2000；no longer acailable).

Coverley，M. D. *Califa*. Watertown MA：Eastgate System，2000.（Hypertext software.)

Coverley，M. D. *The Book of Going Forth by Day*. 〈http://califia.hispeed.com/Egypt〉（April 28，2002).

Davenport，Glorianna. “Your Own Virtual Storyworld”. *Scientific American*（November 2000)：79－82.

Grodal，Torben. “Stories for Eye，Ear，and Muscles：Computer Games，Media，and embodied Experiences”. *The Video Game Theory Reader*. Ed. Mark J. P Wolf and Bernard Perron. London：Routledge，2003. 129－155.

Hayles，N，Katherine. “The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext”. *Narrative* 9.1（2001)：21－39.

Joyce，Micheal. *Afternoon*，*a Story*. Watertown MA：Eastgate Systems，1987.（Hypertext software.)

Joyce，Micheal. *Of Two Minds*：*Hypertext*，*Pedagogy*，*and Poetics*. Ann Arbor：University of Michigan Press，1995.

Kelso，Margaret Thomas，Peter Weyhrauch，and Joseph Bates. “DramaticPresence”. *Presence*：*Teleoperators and Virtual Environments* 2.1（1993)：1－15.

Kollo，Beth. “Building a World with Words：The Narrative Reality of Virtual Communities”. *Works and Days* 13.1－2（1995)：105－126.

Koskimaa, Raine. Digital Literature. "From Text to Hypertext and Beyond". Ph. D. diss. , University of Jyväskylä (Finland), 2000.

Kurzweil, Ray. *The Age of Spiritual Machines*. New York: Viking, 1999.

Landow, George P. Hypertext 2. 0: *The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. 1992. Reprint. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 9997.

Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Menlo Park CA: Addison-Wesley, 1991.

Laurel, Brenda. Utopian Entrepreneur. Cambridge: MIT Press, 2001.

Meteas, Micheal, and Andrew Stern. "Towards Integrating Plot and Character for Interactive Drama". Working Notes of the Social Intelligence Agents: The Human in the Loop Symposium. AAAI Fall Symposium Series. Menlo Park CA: AAAI Press, 2000. Version used here online at: 〈http://−2. cs. cmu. edu/~michaelm/publications/SIA2000. pdf〉 (April 24, 2002).

Mclemee, Scott. "I Am a Camera". *Lingua Franca* (February 2001): 6−8.

Murray, Janet E. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.

The Nerdman Show. 〈http://www. nerdman. com〉 (April 28, 2002).

Olafson, Peter. "Game Theory". *New York Times*, October 5, 2000.

Ryan, Marie-Laure. Narrative as *Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

Sloane, Sarah. *Digital Fictions: Storytelling in a Material World*. Stamford CT: Ablex, 2000.

Walton, Kendall. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge: Harvard University Press, 1990.

White, Hayden. "The Value of Narrativity in the Representation of Reality". *On Narrative*. Ed. W. J. T. Mitchell. Chicago: University of Chicago Press, 1980. 1−24.

13. 作为后叙事话语的探寻游戏

艾斯本·阿尔瑟斯
(Espen Aarseth)

最近，一个新的“国家”加入了世界各国经济体系中。这个“国家”被称为诺拉斯（Norrath），它没有地理存在，不和其他国家接壤，没有任何外交关系，也没有在联合国这样的超国家机构派驻代表。尽管如此，它的人均国民生产总值在世界各国中排名第七十七（就排在俄罗斯后面），而它的货币白金，也接近日元和里拉的汇率。[1]

诺拉斯是想象中的国家，但不是虚构的国家。它存在于“大型多人”角色扮演游戏《无尽的任务》（*Ever Quest*）中，由 Verant 公司所研发，Sony 公司所拥有。有 300，000 到 400，000 人定期到诺拉斯玩（和工作）；有些人花了一半的时间在这里生活。该国的经济是靠有用物品的生产和贸易来带动的，比如咒语、武器、盔甲和整个化身，玩家在 playerauction. com 之类的网站进行买卖以换取真正的货币。你也可以在这些地方购买到诺拉斯货币，所以它就成了真正的货币，而诺拉斯的经济也就变成了现实生活中的人们可以真正谋生的地方。《无尽的任务》也许只是一款游戏（有人会说它是一种原始的娱乐形式），但这些大型游戏的复杂性和在对现实世界的影响远远大于其他任何娱乐类型，也许体育除外。这些复杂的媒介可以用任何现存的媒介理论来解释，比如为完全不同的文类而建立的叙事学，这一想法随着计算机演化每一阶段而正变得越来越不可能。

在过去三十年间，几乎没有什么文类比计算机游戏发展和扩张得更快。从 20 世纪 50 年代和 60 年代的简陋开端（自动化象棋和跳棋选手，如亚瑟·塞缪尔自学西洋跳棋，他于 20 世纪 60 年代初期达到了大师的地位），到 20 世纪

90 年代的现代 3D 游戏，惊人的文化演变仍在进行。这也许仅仅是迈向多种具体文化实践的几个演变之一。简单地谈论“游戏”甚至“数字游戏”似乎是不负责任的：游戏类型、游戏情景和游戏技术之间存在着巨大且仍在扩大的差异。本文主要聚焦特定的一种游戏：数字探寻游戏（digital quest game）。

对电脑游戏的学术评论中，盛行的看法似乎是，游戏是（“互动的”）故事，一种新式的故事讲述，可以通过传统的叙事学进行分析甚至建构。本文将根据以下几点观察来反驳这一观点：

- 故事和电脑游戏之间有本质的话语差异，远甚于小说和电影之间的差异（cf. Juul）。
- 使用叙事理论（通常是最基本最古老的那种，比如亚里士多德的诗学）似乎是因为没有什么比叙事理论更好用的，而不是因为这套理论特别适合（游戏确实有开头、中间和结尾）。
- 游戏被作为故事进行分析时，它们与故事的差异及它们内在属性变得几乎不可理喻。
- 叙事主义进路也是不恰当的，因为它给游戏强加了一种外在的美学，把它们当作低劣的叙事艺术，只有当它们的品质达到更高的“文学”或艺术水平时才能得到救赎。[2]
- 电脑游戏研究需要从叙事主义中解放出来，必须建立一种适合该研究领域的原生的替代理论。
- 只有那时我们才能开始清楚地看到游戏与故事的关系，故事在游戏中是如何使用的，在模拟世界里是如何与游戏行为相融合或冲突的，也许还能学到关于这两种话语模式的新内容。

本文将对三种不同的数字探寻游戏进行分析，说明若运用传统的叙事学手段和模型，这种分析是怎么崩溃的。所选游戏是第一人称多玩家射击游戏《重返德军总部》（*Return to Castle Woltenstein*）（ID/Raven，2001），太空战斗/探索/贸易游戏《X 国境线》（*X－Beyond the Frontier*）（Egosoft，1999），以及实时幻想模拟战役《神话 II：勾魂使者》（*Myth II：Soulblighter*）（Bungie，1997），特别强调了他们的开放性：玩家是如何能够、有时必须建构自己的话

语策略，以自己独特的方式利用游戏的各种构件的。

虚拟环境中的游戏

首先，我们来探讨一下数字探寻游戏所属的更广意义上的游戏文类，从游戏文类的界定问题开始。有很多种方法可以将游戏领域划分为不同的类别。大多数似乎是和大众媒体和游戏行业一起作为营销类别发展起来的。这并没有什么错，但市场的意识形态压力通常不是学术、分析实践的最佳环境。尽管有充分的理由来认真对待这些特别的术语和范畴，并对他们进行彻底评估，但在营销方面很有效的术语可能根本不能作为理论视角。就游戏而言，这些范畴显然是有问题的，而且也是重叠的。

典型的游戏类型分类可能是动作类、冒险类、驾驶类、益智类、角色扮演类、模拟类、体育类以及策略类。[3]倘若我们把它应用到最近的一款游戏，杰森·琼斯等人研发的《光环》（*Halo*）（Bungie，2001）中，那么这种分类的问题应该是显而易见的，这是一款科幻战斗游戏，背景设在宇宙中一个环带世界上，这里的人类正受到各种外星种族的灭绝威胁。《光环》是第一人称射击游戏，但偶尔也会是“第三人称驾驶者”，因为会有车辆在你周围行驶（你也会驾驶这些车辆碾压对手），进入驾驶室，视角也就从第一人称视角转变为第三人称视角。《光环》肯定是动作游戏，但也是益智游戏，因为游戏中有问题需要解决，比如迷宫。这需要策略思维，而不是暴力及反应力，才能跨过很多障碍。玩家扮演机械装备得到强化的无名“士官长”时，并没有太多的角色扮演活动，但游戏的线性发展，关卡的递进，穿插着有预录对话的过场动画，使它成为典型的历险游戏。由于几乎所有的电脑游戏都是对某种现实环境的模拟，如果字面理解的话，实际上这一范畴于事无补。那么运动类呢？在《光环》的多人游戏纲目中，也有一些明显的体育类游戏，比如《保卫之王》（*Oddball*）、《山丘之王》（*King of the Hill*）、《抢旗之王》（*Capture the Flag*）、《拉力赛》（*Rally*）。总之，除了角色扮演之外，《光环》适合每一个范畴。而且不难想象游戏中加入角色扮演层。

《光环》的多模态性并不特别。大多数现代电脑游戏都是我们列单上所有的几种类型。实际上，这份清单是以前的启发式遗产，那时的游戏没有今天复杂和多样，但即使那时，游戏也不能经受住如此的推敲。今天我们所说的游戏

［仅举数例，《雷神之锤》（*Quake Arena*）、《星际争霸》（*Starcraft*）、《帝国时代》（*Age of Empires*）］都是技术性基础设施，可更恰当地描述为游戏平台，就像一副扑克牌，可以容纳这么多不同的游戏：《接龙》（*Solitaire*）、《扑克》（*Poker*）、《桥牌》（*Bridge*）、《梅花杰克》（*Black Jack*），等等。

显然，如果我们想要研究游戏类型，我们需要一个比上文清单更好的类型学，但努力的重点不在此。相反，我们用它将数字游戏分为两大类：（Ⅰ）传统游戏的数字化版本（纸牌游戏、棋盘游戏、骰子游戏、街机游戏，如弹珠）；（Ⅱ）虚拟环境下的游戏。（虚拟环境是对物理世界的模拟，不一定是我们自己的世界，通常不那么复杂）后者包括了大多数原始的电脑游戏，如诺兰·布什内尔的《乒乓》（*Pong*）（Atari，1971，公认的简易虚拟环境）。有时环境又是简单抽象的，就像曾经流行的《俄罗斯方块》（*Alexei Pajitnov*，1986）。随着计算机技术的不断进步和强大，游戏的发展也越来越复杂，技术的潜力也越来越大。同时，虚拟环境的复杂性似乎和游戏程序代码的大小有关，近年来大多数商业游戏具有庞大而复杂的虚拟环境，不管是 2D（第三人称，地图视角），如《魔法门之英雄无敌》（*Heroes of Might and Magic*），或 3D（第一人称，主观视角），如《X 国境线》或《重返德军总部》。

游戏似乎正朝着更为宏大、更为细腻且更为复杂的虚拟环境方向发展，这一事实清楚地证明了这确实是一个有效的描述性范畴，依据最突显的共同特征来命名。如果我们把虚拟环境中的游戏（而不是电脑游戏、数码游戏或电子游戏）作为我们研究的上位范畴，那么这就限定了“游戏”这个极度隐晦且过度使用的术语的范围。

然而，联系到我们当前的话题叙事，就需要进一步的划分。比如，体育类游戏是纯粹的技能游戏，如《托尼霍克职业滑板 3》（*Tony Hawk's Pro Skater 3*）（Gearbox，2001）。它们不涉及对游戏及叙事话语的讨论。同样，像《模拟城市》或《模拟人生》（*Will Wright*，1987、2001）这样的开放式模拟/建造游戏，都是关于掌握系统规则并创造性地使用它们。因此，我们需要专注于那些虚拟环境游戏，在这些游戏中，对模拟环境或规则的掌控不是游戏的主要目的，相对高度具体的成就或目标，这些元素是次要的。关于“《俄罗斯方块》的叙事”或“《太空入侵者》（*Space Invaders*）中背景故事的作用”的讨论纯属是浪费时间。我们应该讨论的是那些最成问题且难以从反叙事主义者视角排

除的那些游戏。我们应该寻求的是用高度特殊方式获得胜利的游戏，在这种游戏里，环境化简称布满了艰难但能战胜的障碍的景观路径。为什么？因为它们通常被视为“叙事游戏”最为寻常的例子。但它们是吗？

历险游戏诗学中的问题

从人文、美学角度来看，电脑游戏总是被当作其他艺术文类来对待，而不是自身作为一个文类并用自身的标准来评判。早期人们试图探讨历险游戏的尝试（从 Niesz & Holland、Buckles 开始）多是从文学角度看待游戏，这不足为奇，因为他们乐于研究的游戏都是基于文本的。随着游戏的视觉化，尤其是发展到 3D 阶段，戏剧及电影批评便得到了应用。尽管这些早期尝试影响甚微（除了 Brenda Laurel 的作品），但将游戏视为异类来给予探讨的方式在今天仍占据主导地位。对学者来说，“游戏—作为—叙事”的方法显然很有吸引力，以至于近二十年收获甚微也并未影响他们研究方式的选择。[4]

虽然在历险游戏和故事之间无疑存在一些结构和主题上的类似，但这并不可以直接说前者就是后者。一个同样合理的假设是：两种类型受共同的文化冲动激发。在跨越媒介及不同的表达形式中也有类似的文化主题——比如，电影与时尚，也没有类似的倾向说时尚就是电影，反之亦然。同样，历险游戏和故事之间的结构相似之处也可归结为某种共同的灵感来源，即生活本身。

正如现实生活中的人们、故事读者和游戏玩家都依赖于可阐释的元素来理解他们遭遇的情景。这些元素可以是冲突、敌友、渴求之物、克服障碍并应对挑战、输赢。这些基本元素存在于所有这三种现象中，并不能让对这些元素的游戏使用成为第三级，这仅仅是因为叙事使用处于第二级的位置。相反，与生活相似，游戏中的结局对体验者来说是真实且亲历的，这和在故事中不一样。

由小说改编的历险游戏试图（以孱弱的方式）重新演绎托尔金的故事，这并不能使游戏成为故事，比如墨尔本·豪斯的《霍比特人》（*The Hobbit*）(1982)，这就好比最近上映的电影《古墓丽影》（*Tomb Raider*）不能被误作为是游戏。然而，许多理论家并不介意将游戏称为故事，甚至更有思想的人，如亨利·詹金斯（Henry Jenkins），会使用不着边际的术语，比如“自生式叙事”。当然，游戏可以从故事中衍生（或者从产生故事的文化神话中，比如间谍活动），但是，在绘画中也可以。游戏确实可以从故事中寻找游戏玩法设计

的灵感，但这并不意味着游戏像电影改编自小说那样缺乏创意。柴可夫斯基的《1812 序曲》（*1812 Overture*）并没有讲述拿破仑在俄国的战争，它仅仅是在为其配乐。通过模仿托尔金的故事中的一些关键事件，《霍比特人》历险游戏一定程度上把这个故事用作游戏玩法的动机和结构，但它并非在复述故事。

即使我们采用最宽泛（也最孱弱）的可能的叙事概念——即叙事可以是架构性的而不是序列性的，演出性的而不是讲述性的，亲历独特的而不是集体观察静态的——本体论的差异仍然存在。可能这种差异最好用“选择”来描述。游戏中肯定有选择。即便是在纯粹的偶然也会有选择：赌什么、赌多少等。不仅如此，这些选择必须是至关重要的。游戏中，所有的一切都围绕玩家的选择能力来运转。如果玩家的选择范围相当有限，他们很可能会将活动引向不可避免的方向，那这些选择就变成了“准选择”，游戏也就成了“准游戏”。或者用更直白的话说：故事伪装成游戏，使用游戏技术来讲述自身。其中一个例子就是“游戏书”，通常称为《选择你的冒险》（*Choose Your Own Adventures*），这是一种侦探小说文本游戏，有一个简单的树形结构由用户/读者/玩家来操控。在这些游戏中，正如早期的电脑历险游戏，读者会“发现”一个主要的情节，但实际上，这个情节一直都在那里，这些游戏不是关于选择的，而是关于重新发现一条可接受的路径。通常，这种游戏只能通关一次，这和其他游戏类型不同。

由于电脑游戏是模拟，依存于一台能够模仿其他任何媒介设备的机器，所以无须惊讶游戏可以用来叙述。一个范例是《半条命》（*Half-Life*）（Valve，1998）的片头，玩家-化身在一个单轨车厢内穿过地道。玩家可以在车厢内自由移动，四处观察，但是交通仍在沿着预定的路线前进，不会受玩家任何行为的影响。这样的开局是诸如《半条命》这样的游戏单线结构的完美隐喻：必须有一个完美的路径或“理想的序列”，否则游戏/故事便无法进行。《半条命》因其精心的设计而受到称赞，但是，杰斯珀·朱尔（Jesper Juul）指出：“如果详尽重述游戏，那么《半条命》的绝大多数历程都是非常乏味的。”

诸如《半条命》这样游戏的结构就像一串珍珠：在每颗珍珠里面（微观世界）都有很多选择，但是在珍珠链层面，则根本没有选择。在珍珠之间，通常有不同种类的珠子：过场动画（简短的动画）来解释和激励即将发生的行为。有趣的是，早期的文本历险游戏并没有这种结构或过场动画。你可以回到游戏

开始时，这并不是说如果你那么做了会有什么意义。这是因为运行像《半条命》这样相当复杂的3D游戏世界对计算机要求很高，因而计算机无法同时处理所有的问题。因此，游戏技术的当下状态实际回报了插曲式的串珠结构，优先于更艰难地把完整游戏世界纳入一个模型。因此，看起来像叙事的结构也是较为经济的结构。

并不是所有的3D游戏都遵循珍珠串结构；在大型多人游戏中，如索尼公司《无尽的任务》，这些珍珠被分为两个维度，它们之中只有一部分是相互联系的。另外一个明显的不同是过场动画的缺失，这大概是因为在游戏过程中区域间不停地有穿越区域之间边界的现象。

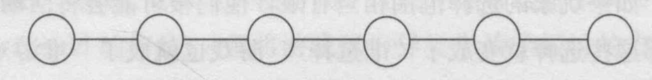


图 13—1 《半条命》游戏结构

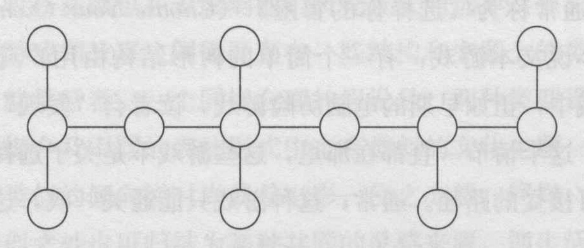


图 13—2 《无尽的任务》游戏结构

虽然很多历险游戏明显是要讲故事，却巧妙地伪装成游戏，但他们所取得的有限成就（毫无特征、缺乏创意的动作情节，以及缺乏对形而上学主题的尝试）告诉我们，故事成了游戏环境的人质，即使他们被视为是主导因素。我们甚至可以推测，我们看的不再是故事，而是填满了艺术价值的空洞外壳。但这样很不公平，因为像《半条命》和《霍比特人》这样的游戏显然很受玩家欢迎。

正如《半条命》里的介绍一样，无法阻止游戏完全像故事那样。在视觉游戏环境中，这仅仅是一部动画电影，游戏引擎也已被用来制作这样的影片，比如ID公司的《雷神之锤》系列。当然，它也不再是一种游戏，因此，为了保持游戏的可玩性，游戏永远无法实现其故事讲述的雄心；相反，他们必须通过选用不同于叙事所采用的其他方式来吸引用户。但是这会是什么方式呢？

如果我们研究一些历险游戏，它们在形式上看起来都很相似：玩家-化身为实现目标需要在场景中运动，同时完成一系列挑战。这种现象称为探寻(quest)。历险游戏的目的是使玩家完成探寻。这才是它们的主导结构，讲故事不是。

在一篇关于 MUDs 和表现的很有启发性的文章中，朗希尔德·特隆斯塔德（Ragnhild Tronstad）采用费尔曼对莫里哀《唐·璜》的言语行为分析，探讨了在探寻中行为与意义之间的关系："行为与意义之间的冲突也存在于探寻的活动中。去探寻就是去寻找它的意义。找到了意义，探寻也就完成了。关于探寻的悖论是，一旦有了意义，探寻也就不再是探寻。意义找到后，探寻就成为了历史。它不能再重新来一次，第二次解谜的经历和第一次是不一样的。"特隆斯塔德认为探寻与故事间的区别是施为和表述的区别：

> 故事总体上属于和表述一样的意义类别，而不属于行为秩序。相反，探寻则基本上是施为性的：它们首先属于行为类别。不过，探寻一旦完成，就变成了表述。我们很容易将探寻和"故事"混淆，原因是我们解决问题之后，经常以回顾的方式来分析探寻。忽略探寻活动的施为方面，就是错误地将探寻当作一种实践。他们首先是行为，然后才是意义，我们必须专注于探寻活动的行为方式才能理解他们的运作方式。(Pt. 41)

虽然我们在进行探寻的同时也会对其进行"分析"（如果这个词合适的话），从中间开始分析受限于缺乏完整的知识，所以我们需要区分策略分析和反思分析。研究人员通常会在游戏结束后分析游戏；如果特隆斯塔德所述正确的话，这会为了表述维度而掩盖施为维度。特隆斯塔德指出，由于故事已经是表述性的了，类似的遮掩并不会阻碍对故事的分析。

如果我们将探寻及探寻行为视为理解游戏的关键，那么就会出现几个问题。是否所有的探寻在结构上都是相似的？探寻在所有的游戏中都存在吗？有没有可能提出探寻的类型学或语法？这些问题都太大，也许更好的策略是，至少目前是，分析含有探寻的游戏，以对它们进行更多了解。

然而，很多游戏类型中似乎都有探寻。在隐喻意义上，探寻可以意味着任何一种目标方向，比如使自己的名字登上《吃豆人》的高分榜。然而，如果我

们将探寻定义为对具体结果的追求，而不仅仅是赢得游戏，那么就会有不符合这种标准的游戏，比如《雷神之锤》这样的多人死亡竞赛游戏，或《俄罗斯方块》这样的游戏。在《俄罗斯方块》中，并没有最终的解决方案，只有愈发困难的情境，直到玩家犯太多的错误。和国际象棋一样，在《雷神之锤》死亡竞赛中，没有特定的方式向前推进；你竭尽所能杀掉对手，杀死的次数比他们多，那么你就赢了。

星际探寻：超越叙事前沿

《X 国境线》（*Egosoft*，1999）是模拟一个遥远的星系，这里有各种外星种族，众多的太阳系通过“跳跃门”连接在一起。玩家指挥一艘可以安装各种装备的宇宙飞船——越先进越贵。为了得到钱，玩家可以进行交易、承担货运、猎杀海盗或者自己扮演海盗。然而最赚钱的职业是选择成为一名工厂主，生产适合销售的产品。通过探索星系、建立贸易关系及建设工厂，玩家可以在星系的等级制度中从卑微的飞行员上升到拥有宇宙飞船舰队的富商。游戏结局是开放式的，所以没有具体的获胜场景；输掉游戏的方式是你的飞船被击碎。作为第一人称射击游戏、角色扮演游戏、战略游戏，它也包含有玩家可自行选择的探寻（“任务”）。

游戏一开始的过场动画介绍了游戏情境（实验飞行员被困外星系），接下来就靠玩家自行操控。学习驾驶飞船、学习做贸易、建造、战斗等，最后学习经营管理商业帝国，或者选择去探索星系。在为数不多的外星种族中，只有一个是完全敌对的，所以有一个可能的目标是在你感觉最够强大时对他们发动一场全面战争。

这个宇宙相当大，所以要准备好在上面花费几百个小时。当你在一隅忙碌自己的事情时，宇宙中的其他人也在忙于他们的事情（有可能是在准备攻击你），所以没有预先安排好的事件等待玩家来触发它们。这种自动化也意味着如果你停靠在其中一个太空站，并且在睡觉或做其他事情时开着模拟运行，那么这个宇宙将会继续运行。几个小时之后你回到游戏中，你可能会发现你的资金从你工厂的贸易和销售中增加了，或者可能海盗已掠夺走了你的大部分财产。

自行选择的探寻任务在探索太阳系时会出现，你可能会得到只有在敌方领

地深处的某个秘密空间站才能获得的关于某一特殊科技的信息，或者也可能会出现富含某种特殊自然资源的地区，这会使你获得贸易优势。在《X国境线》的续篇《X：压力》(*Xtension*，2000) 中，游戏中加入了任务。

在《X》中，探索任务是一种休假：当你需要从日常的星系事业中寻求一些改变时，这会是神秘之旅。这不是必需的，但游戏模拟及规则使这很容易获得。另外，玩家可创造自己的任务，比如挑战其中一个外星种族，或者接管整个星系某一种商品的生产。

《X》中的任务不遵循特定的模式或结构。它们和游戏中其他的潜在事件一样千差万别，他们可以被随意放弃、搁置，然后又重新继续。最好把他们描述为游戏引出的探索的一种特殊亚类。

《X》中的故事是什么呢？答案一定是只要你愿意，你可以自己书写故事。游戏的玩家和粉丝已经书写了 X 宇宙中的故事，就是所谓的同人小说（fan fiction)，还有一种正在开发的图片小说，如《海盗诡计》(*Pirate's Gambit*)。[5]

我行我素：逆情节而行

许多类型的游戏（例如，回合制战略游戏、实时战略游戏、历险游戏和角色扮演游戏）遵循前面描述的珍珠串结构。在其中的一些珍珠内部所采取的行动都是简单且普通的，但在其他珠子里面，特点的子目标是由复杂的脚本所规划和支配的。但珍珠内部发生的事情对于游戏设计者来说有时不太容易规划。沃伦·斯派克特（Warren Spector）和哈维·史密斯（Harvey Smith）是第一人称角色扮演游戏系列《杀出重围》(*Deus Ex*)（Ion Storm，1999 and 2002) 的首席设计师，他们对玩家在游戏中为爬墙而使用炸弹（“LAMS”）时感到很惊讶。[6]玩家会让化身在墙上安装炸弹，跳上去，然后在更高处再安装炸弹，以此类推。这样他们就能到达游戏设计者未曾想让他们到达的一些地方或做设计者没想让他们做的一些事，至少不是以这样的方式做。在发现这一点之后，玩家们会截图发送给惊讶的游戏设计师。尽管《杀出重围》是一个相当封闭的历险游戏，但它也是一个模拟世界，这种情况下，玩家通过探索模拟的机械逻辑颠覆了任务设计，由此产生的乐趣可能比简单地解决游戏大得多。

这种玩游戏的方式其实很常见。在理查德·巴图（Richard Bartle）的经典多人游戏类型学中，这显然属于探索型，巴图将其刻画为玩家“试图尽可能

多地了解虚拟世界。尽管最初这意味着映射其拓扑结构（即探索 MUD 的广度），但随后便对其物理学展开了实验”。

在有特定目标的探寻游戏中，比如 Bungie 的 3D 实时格斗游戏《神话Ⅱ：勾魂使者》（*Myth Ⅱ：Soulblighter*），很容易颠覆预设解决方案的结构，因为控制模拟所需的复杂脚本很容易被中断。在《神话Ⅱ》的一个场景中，目标是攻克一个城堡，采用的方式是独特的隐形小矮人会偷偷溜进城堡并为你在城外的军队打开主城门。小矮人应该往吊桥机上投掷一枚手榴弹（他有用之不竭的手榴弹）。之后，你的主力军将进入城堡并扫荡敌人（这仍很困难，尤其是因为你所指挥的三四十名士兵必须被实时控制）。然而，小矮人是一个很善战的战士，我试过不借助城外军队，用他一个人去消灭整个城堡的敌人。通过让小矮人固守在城垛上并让他从上面用手榴弹炸死接近的敌人，我实际上设法消灭了所有敌人，而我的主力军仍在城外。最困难的时候是在一堵墙上躲避一排弓弩手的箭，但边迂回朝他们前进边投手榴弹，这一任务确实完成了（多次存档和重玩后）。

在《神话Ⅱ》的其他场景中，也可能有类似的颠覆探索，包括杀掉主要的反派，虽然他们在这一节点上本不应该被杀掉，因为他们在接下来的场景中还会重新出现，就像什么都没发生一样。在这样的游戏中，任务脚本被置于模拟之上，探索玩家若执意要通过颠覆规则来赢得游戏，那么游戏脚本编剧怎么都不会感到安逸。场景设计者自上而下的叙事意图会受制于自下而上的模拟法则。

多人双重探寻：抢滩登陆

探寻并不仅限于单人游戏。在第一个多用户地牢里（Trubshaw and Bartle，1979—1980），就像其灵感来源桌游《龙与地下城》，探寻就是要靠合作的。玩家为寻找被龙守护的宝藏，他们会组队联合起来，而要杀死恶龙，他们只能在人数上寻求力量。这就确保了友好合作并促进了社交及互动的氛围，而这种氛围也是众多多人游戏的特点。20 世纪 90 年代晚期的大型商业图形类游戏 MUDs 中，开始形成公会及部落来组织玩家并帮助初玩者。

最近，在基于团队的第一人称射击游戏中，如《雷神之锤：团队竞技场》（*Quake Team Arena*，2000），《反恐精英》（*Counter Strike*，2000），《重返德

军总部》(*Castle Wolfenstein*，2001)，出现了一种新形式的多人探寻。以下是对后面一款游戏中施行的探寻的一则叙述回顾：

我是一名工程师。我在铁丝网和前哨碉堡的机关枪之间迂回前进，我希望我的战友们能在我在碉堡门口安装炸药的时候能给我掩护。安上炸药后，我跑到海堤的缺口处，在那里又安放了第二枚炸药。然后我等待着引信燃烧，并提防敌人的工程师在爆炸之前拆除炸药。然后，在一阵骤然的光和轰炸声中，我牺牲了，因为我心神不定，被敌人的空袭击中了。工程师的工作完成了，所以我将角色转为军医，等待复活，并通过队友狂热的眼睛观看战斗。4、3、2、1，我又重新站在了海滩上，而一场激烈的战斗正在前面的碉堡门前进行着。

我的几个队友倒下了，但我并未理睬他们的呼救而径直跑向缺口。还剩下六分钟，而进攻才刚刚开始，因此仍还会有惊喜出现。守卫德军碉堡的士兵并不多，所以如果我一个人偷偷潜入的话，我可能会冲过去。我通过缺口之后爬上了上碉堡的梯子，当我进入通往后面楼梯的门道时，我被狙击手击中了，但我没有倒下，作为一名军医，我一边继续跑下楼梯一边快速地治愈了自己。在地下室我没有遇到任何人，我径直向作战室走去。还是没有人，他们都正在楼上战斗。我去拿桌上的文件。目标已得到！我携带着秘密文件，游戏也就改变了。德军士兵必须阻止我到达无线电室，在我进入无线电室的那一刻，文件就会立刻被传送到盟军总部，现在怎么办？

我可以沿着来时的那条长路返回，也可以直接朝无线电室前进，这也是最短的路径。但这也是他们所期望的。相反，我偷偷溜进了地下室走廊尽头的兵营室，并在角落里暗中观察，在那里可以看到无线电室的楼梯。然后我在那里潜伏。德军士兵现在应该处于恐慌的状态，他们期盼着我朝无线电室跑去，但却不知道我会从哪个方向出来。十秒钟后，一个穿灰色衣服的士兵从楼梯上跳了下来，朝作战室跑去。他没看见我，所以现在沿岸没人了。要么是现在就行动，要么就永远没机会了。我的战友还在前方战壕里作战。我跑向楼梯，爬出楼梯，做好了手榴弹、炮火或更糟的铁拳火箭弹朝我袭来的准备。那将是我的末日。然而什么都没有。外面根本没

人！我的策略成功了：在有人下来查看之后，他们都认为我会从另一个方向过去。哈哈！当我进入楼梯顶层的无线电室时，我让自己暂停了一下，在键盘上敲上“V-5-7”，我欢呼起来，与此同时每个玩家的电脑屏幕上都显示出“盟军胜利！”我的战友欢呼着，而在轴心国那边却传来几个失望的声音喊着“不！”

在这个游戏中，两个队伍在第二次世界大战中诺曼底登陆场景中对抗。盟军在探寻中有四个目标：（Ⅰ）用炸药突破碉堡；（Ⅱ）占领前方碉堡；（Ⅲ）窃取位于地下室深处作战室的秘密文件；（Ⅵ）把文件送到无线电室发送。轴心国队则有相反的镜像探寻：阻止盟军完成目标，如果他们能坚持八分钟，那么系统便默认他们获胜。与单向探寻不同，这种双重探寻游戏可以重复进行；唯一的（但至关重要）不同在于个体的团队成员在每一次游戏中扮演的角色可能完全不同。在每个队伍中，每个玩家都能在工程师、士兵（可携带特殊武器如火箭筒、狙击步枪和火焰喷射器）、军医（治疗受伤的队友）和中尉（给其他队员补给弹药）这些角色中选择。当玩家化身牺牲后，他们在度过预定的惩罚期后会在游戏中重新出现（通常持续4～8分钟）。一个配备均衡的队伍在游戏的不同阶段会由不同的角色组合组成：狙击手和工程师在开始阶段占主导地位，中尉和军医在任务后期占主导。

即使这显然是一个探寻游戏，但其双重性确保了没有哪两次游戏是一样的。就像国际象棋一样，虽然内容及规则很简单，但玩法和策略却可以有无限变化。

所以，尽管抢滩登陆场景的目标和其他探寻游戏一样简单，但其双重结构使得这类游戏在玩家体验和重玩享受方面独具一格。我们可以认为，游戏不能重玩，因为每一次游戏都是不同的，所以，按特隆斯塔德的标准看，游戏的意义是被无限延迟的。“但探寻失败也是有意义的，为了延长探寻体验，通常就不会恪守这个承诺。”（Tronstad）

行动就是一切。当亚瑟·塞缪尔（Arthur Samuel）的人工智能玩家击败所有人类对手并展现出游戏的确定性，跳棋就不再是一个严肃的游戏；与跳棋不同的是，像《抢滩登陆》这样的双重探寻游戏毫无意义可言，所以可以永远玩下去。

结语：超越叙事——走向一种探寻游戏理论

这篇经验性的文章试图说明，娱乐模拟游戏所提供的复杂而不可预测的事件结构需要脱离叙事学思维才能理解。与其把游戏视为故事，不如把一些游戏（有具体目标的游戏）视为“探寻游戏”。我们已经看到，这不是一种容易定义的文类，但它解决了游戏是否是叙事的问题，同时也指向了一个更好用的术语。在确定这些游戏作为探寻游戏的过程中，我们可以沿着特隆斯塔德的思路，解释为什么它们被误认为是叙事，也可以更好地挽救叙事学的某些方面，这些方面在我们的分析中可以继续使用。

有没有不是探寻的“叙事游戏”呢？如果没有的话，现在电脑游戏理论中对讲故事的聚焦可以被更富有成效的探寻所取代。显然，游戏和游戏引擎也可以用来讲故事，但这可能是叙事和自由游戏频谱中的一个极端，二者中间某个地方是基于规则的游戏及探寻游戏。当我们将诸如多人游戏和“大型多人游戏”这些现象考虑在内时，频谱的叙事一端主导游戏的可能性似乎就微乎其微了。

但只有时间会说明一切。

（苏然　译）

注　释

1. Castronova。
2. 关于“叙事主义”参见 Aarseth 的文章“Genre Trouble”。
3. 分类取自〈http://gamespot.com〉（2002，10.14）
4. 关于此文类的详尽讨论参考 Aarseth 的《网络文本》。
5. http://www.egosoft.com/X/xnews/200202_44News.html#top6（2002，10.14）
6. http://www.themushroom.com/20q/warrenspector.html（2002，10.14）

参考文献

Aarseth，Espen. *Cybertext：Perspectives on Ergodic Literature*. *Baltimore*：Johns Hopkins University Press，1997.

Aarseth，Espen. “Genre Trouble：Narrativism and the Art of Simulation”. *First Person*. Ed. Pat Harrigan and Noah Wardrip－Fruin. Cambridge：MIT Press，2004.

Bartle，Richard. “Hearts，Clubs，Diamonds，Spades：Players Who Suit MUDS” (1996).

http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm（2002，10. 14）

14. 互动电影的神话

彼得·卢侬菲尔德
(Peter Lunenfeld)

查理·卓别林（Charlie Chaplin）和莱尼·里芬斯塔尔（Leni Riefenstahl）给我留下的印象仍是在电脑上兜售东西的古怪人物，但话说回来，我并非一个广告人。20世纪80年代前半叶，我观看了那个小流浪汉变为一个公司宣传员，以及《奥林匹亚》（*Olympiad*，1938）中矫健的女武神的故事，那时电脑正经历一次全新的改头换面，而这些作品都被视为数字革命的产物。就在技术营销员摒弃大型计算机政要转而垂青个人电脑用户的"被授权"人群的时候，两家最大的个人电脑制造商——IBM（迫切要退去曾借以积累财富的素白外套）和苹果（计算机"革命"的化身）——都选择直接借助电影来进行他们最重要的广告活动。1981年IBM批准查理·卓别林的图像作为其新一代个人电脑的形象代言人，并使用一个卓别林模仿者在平面广告及电视广告中销售IBM概念。这个模仿者是一位女性，这很奇怪，但更奇怪的是决定雇佣一个小流浪汉——浪漫主义精神与机器时代野兽主义之间斗争的象征——来推销通往信息时代的端口。就像强盗大亨建造机械化工厂，同时又在维多利亚时代的房子中屯放各式各样的前工业化时期的装饰艺术品一样，IBM也依靠技术和美学之间的滞后来销售他们的机器。

三年后，即1984年，苹果电视广告为第一台麦金塔电脑做了商业广告，直接针对IBM的个人电脑，苹果同样采用了电影式的广告。带了头盔的广告，就像他们在雷德利·斯科特《品种》（*Variety*）中说的那样——雷德利·斯科特是英格兰最有才气的广告导演之一，刚刚执导了《银翼杀手》（*Blade Runner*，1982），无疑是在当时影响力最大的电影——苹果电脑广告在美国最

重要也最昂贵的广告场地超级碗中首次亮相并产生了巨大的影响。一个年轻的女人闯进了极权者的放映室，屏幕上将 IBM 的“蓝色巨人”比作奥威尔的“老大哥”。她双手拎着一把大锤，从过道上跑过去，将大锤扔向大屏幕将它砸得粉碎，通过 Mac GUI（图形用户界面）的力量将被奴役的观众从命令行界面以及 C//：提示符的暴政下解放出来。斯科特是个极具天赋的杂凑者，还借用了一系列的极权主义的电影，从奥森·威尔斯的《公民凯恩》（*Citizen Cane*，1941）到里芬斯塔尔的另一部电影《意志的胜利》（*Triumph of the Will*，1936）。

这两个富有创意的广告宣传可用作无数讨论的素材，从对马歇尔·麦克卢汉认为任何新媒介的内容都是旧媒介的挑衅言论的争辩，到谴责发达资本主义为实现消费需求而支持任何形式的审美。但我用查理和莱尼来解释电脑与电影之间的关系，这种关系，在分析时经常会被模糊为美学的平庸、技术的普遍和市场的未来主义。当然，计算机和影视如今是如此巨大且相互交织的文化和经济力量，要对他们进行一般性的探讨几乎是不可能的。所以，反过来，我选择讨论的不是二者联姻无数成功案例中的一个——从电脑特技（CGFX）到 DVD 到数字电影制作——而是一个失败的案例：“互动电影”（interactive cinema），一种被大肆炒作但从未成功的混合形式。然而，有趣的是，这一形式的失败并没有挫伤其支持者的热情，而它的失败也偶尔激发了更大的热情来“把事做对”。

在此，互动电影已经进入了神话领域。关于互动电影，从旧金山到南加州大学有研讨会；从华盛顿大学到普林斯顿有工具开发工作室；从纽约大学到布朗大学到麻省理工学院有学术会议；还有各种节日，从特柳赖德国际实验电影博览会到鹿特丹电影节到葡萄牙媒体 2001 年节目中的所谓第一届互动电影节。2001 年夏天，一个随机搜索引擎在万维网上为“互动电影”这个短语提取了超过两千次的点击量。而从悉尼的一个事件报道中可以看出记者们也展现出一种甘露般的科技乐观主义：“想象一下你周围全是电影屏幕，展示着一种全景，你可以选择你想观看的部分，对某些事件拉近视角观看，并且同样的一个镜头，你和你身边的人所看到的截然不同。”确实，“想象”是最重要的一个词。在以下行文中，我希望探索互动电影的神话，以便对我们如今的科技文化时刻表达一点拙见。

然而，首先讨论的是互动电影实际上是什么样的。从该媒介相对较短的历史中，我举例说明：（1）第一个是由麻省理工学院互动电影小组负责人格罗丽安娜·达文波特（Glorianna Davenport）开展的一项实验，毫无疑问，她是世界上互动电影的最重要的支持者。屏幕上有一群鸟正在地上啄食。观众走近时，它们就飞走了。另一个画面是一个印度舞者正进行她复杂的舞蹈编排。当观众转身离开时，镜头近距离拉向舞者，可以清楚地看到她因观众转身离去不观看其表演而显得气愤之极的鼻孔。达文波特把她对互动电影故事讲述的研究进路描述为："一种新的思路……把电子叙事标榜为作者、网络化演示系统以及观众都积极参与共建意义的一个过程……使用一种扩散激活网络从多媒体数据库中选取相关故事元素，并动态地将它们结合成一个有吸引力的、连贯的叙事呈现……通过丰富的反馈回路及直观易懂的界面连接至叙事引擎，观众们在故事的塑造及呈现中成为积极的一分子。"[1]这种叙事强调的是新颖性、数据库和对观众的授权。这所有的想法都与媒体实验室对促进大学/行业联系及融合的目标的承诺相吻合，也是创立者尼古拉斯·尼葛洛庞帝（Nicholas Negroponte）统治下的虚拟咒语。

艺术家格雷厄姆·威布伦（Grahame Weinbren）创作了更有美学意义的长篇作品，包括《妖精之王》（*The Erl King*，1986）和《奏鸣曲》（*Sonata*，1990），重述已有的故事，采用了许多经典的电影修辞，但披着互动切换的"外衣"，这是一种让用户控制从一个场景到另一个场景运动的独特语法。这在《奏鸣曲》中尤为明显，威布伦重述了托尔斯泰最虚无主义的短篇小说《克莱采奏鸣曲》。一个丈夫被他的小提琴手妻子与伴奏者有染的想法所折磨。原故事及互动电影的高潮均发生在丈夫冲进音乐室将他妻子刺死的时刻。威布伦为这一惊悚的暴力设置了前奏，有妻子在演奏，丈夫在门外饱受煎熬的镜头。用户可以"滑动"任何一个视角，"超过"所选的另一个的视角，无论多远。这就产生了一种共时性，两个场景间的经典蒙太奇却无法实现。威布伦对自己的实践做了如下分析：

> 互动电影的基础是观众可以控制屏幕上的内容。观众知道如果他们采取行动那里会有什么变化，知道如果他们早些行动不同的话，屏幕就会是截然不同的景象。因此，观众意识到其基本的不确定性……观众必须始终

意识到，正是他们对特定图像施加的行为才产生了新的声音和新的画面，而增强这种意识的技术也必须研发出来。根据我的判断，最直接可用的技术可从蒙太奇的语言中找到。慎重使用电影剪辑策略可使观众相信新旧要素之间的、已有要素和观众行为所产生的要素之间的非随意性联系。("In the Ocean," Online)

这位艺术家的叙述也强调了观众的控制感，但也开始探寻可使这类作品更具吸引力的形式策略，为内容提供了一种不同策略——不太像连贯的故事讲述，更类似于梦幻作品的凝缩。

如果达文波特和威布伦的评论潜藏了互动电影的两个原始神话——工程的和美学的——那么市场又体现出了什么呢？互动媒介制片人马克斯·惠特比(Max Whitby)给出了这样的说法："最初接触互动多媒体思想时，人们身上会发生一些事情，尤其那些有电影或电视背景的人。当你第一次意识到计算机不仅仅是工具，而是一种新的媒介，以全新的方式发布信息，让人心头一亮——在脑海中挥之不去，我看好多人也是这样。你可以把节目素材交给观众，由他们自己去构建自己的体验，而不是像象牙塔里的大祭司那样去决定电视节目的面貌。"然而，惠特比接着提到这样一个异议："现在基本的前提是令人兴奋的。麻烦的是它并未持续下去。当你真正到了那里，试图以互动的方式去创造事物时，这个前提就会分崩离析。"市场的约束力，行动中的数字辩证法：理论的异想天开被世界上的实际制约相抵消。

这一点在第三个案例中变得很清晰，鲍勃·贝杰恩(Bob Bejan)导演的 *I'm Your Man* 于1992年在几家电影院首映时被视为是"世界上第一部互动电影"。这是一部简短的互动电影——每个版本的影片只有15分钟——观众们按下他们的扶手按钮，选定叙事中的一个具体点来追踪某一具体人物以及人物的活动轨迹。*I'm Your Man* 表面上是关于一个女告密者、她腐败的上司，还有他们中间FBI卧底的故事。然而，根据观众的选择，故事的发展可能会有所不同，而人物不同的背景也揭示出选择另一条路确实会导致截然不同的结局。

然而，这样一个命题，这样一个产品的互动程度是怎样的？更重要的是互动性这个概念有多么彻底？列夫·曼诺维奇在《新媒体语言》中指出，在各个方面而言，"所有的古典的，甚至更现代的艺术，都是'互动性的'"(56)。然

而，随着计算机走进家庭，它们的非线性组合能力——也可以说是链接——打乱了用户对线性的期望，激起了以互动性作为自身目的的渴望，而不仅仅是将其视为一种手段。用户与机器之间的这种互动成了计算机媒介的圣杯，对这种互动的追求产生了技术、文化和经济叙事的强力组合。[2]

那么电影本身的神话又是什么呢？影片不仅仅是一种媒介；它也是一种与驱动它的神话密不可分的系统，而电影则反过来形成了这种神话。围绕这一行业有诸多神话——明星的神话、镀金的梦想、过剩的财富以及幸运的彩票。还有关于电影技术本身的神话，从其起源不详的诞生——巴西人朝屏幕上的恶棍开枪以及巴黎人躲避经过的火车头——一直到安德烈·巴赞的总体电影神话。[3]巴赞认为，电影从一开始出现就力求成为总体化艺术形式，取代歌剧成为文化的总体艺术，他的思想值得深思。巴赞在电影的经典时代末期陈述了这样的观念，刚好在能取代电影的媒介出现之前，这种媒介实际上各式消费进行了总体化——电视。[4]当然，电视作为一种媒介压倒电影不到半个世纪之后，也受到了来自电脑的挑战。如前所述，当电脑走进家庭时，以前未受挑战的命令行提示符替代程序，新的神话就出现了——可用性、连通性以及用户授权。

为什么需要所有这些来证明神话的存在将来可被用来做出成功的干预，在这一点上，我有一些秘方。但我对其避而不谈，因为正如俄罗斯“网络艺术家”欧利亚·李雅琳娜（Olia Lialina）提到的关于她自己的媒介：“说网络艺术才刚刚开始和说它已经消亡没什么区别。”[5]但正是在神话领域，开始和结束共存于永恒的现在。新出现的神话围绕着这么一个观念，即电影叙事影响可以嫁接到数字网络化非线性中，从而创造一个自由的新互动电影。

互动电影大量存在，但只提及其中单一的某一个是很滑稽可笑的。来自计算机科学的项目拓宽了界面、智能能动性、计算技术方面的边界。在欧洲媒介节巡展上，人们可能会遭遇更富美学意味的探索，这是孤独的艺术家在相当于数字阁楼上辛苦工作的结果，或是那些在像加拿大班夫计算机与艺术中心之类的地方获得居留的人们的作品。最后，在最短的时间里，你甚至可以进入多厅影院（至少在我的家乡好莱坞），花钱去看一部“互动电影”，比如 *I'm Your Man*，里面有一些陈腐的情节，以及有关充斥于娱乐行业的故事线和情节点的技术更新。

很少有人听说过互动电影的实际案例，更不用说实际体验了，但这并未阻

碍人们进行哲学的，甚至是乌托邦式的探讨。这是因为就像其技术表亲虚拟现实一样，互动电影在神话领域最为出色。而且也不会完全揭去其面纱，因为互动电影的神话充满了创意、技术，甚至金融需求。比如迸发的关于硅坞的精美幻想——20 世纪 90 年代中期电脑技术迷和电影生意机灵鬼怀有的大肆渲染的硅谷和好莱坞的融合。硅坞的成功将在很大程度上证明风险投资家和其他投资者对技术决定论美学的信念，这个神话就是机器将会以某种独特的方式生产出一种可以改变作者身份和经验的新媒介。

那么，究竟是什么跨越了幻想的界限，存在于现实中呢？答案在于从对叙事对象互动性的迷恋转向考虑对扩展通信新技术的全系统应用。这符合我自己对数字媒介未竟美学的兴趣，将讨论从超文本转向超语境。随着越来越多的当代文化产品都遵循杜尚弧线——对客体的表征定义了客体在文化中的功能——从而突出了语境的形成与塑造。这并不是新闻，实际上，二十多年对高度现代时刻与随后时代之间区别的研究，将语境抬升到与文本本身对等的地位。“远程信息技术”（telematic）这个术语几乎在这场辩论伊始就已存在，但是直到最近十年，计算机和通信网络的结合才显示出它是如何为创造语境做出贡献的。这种语境有多种形式，尤其与大众媒体相关的是：从音乐 CD 到电视副产品再到便当盒等预制的市场营销搭卖品，以及由粉丝话语群体的兴盛。在某些情况下，所有这些会结合起来创造出比背景故事更有趣、比协同营销更复杂的东西。这就是我所说的“超语境”（hypercontext），一个利用网络来管理一系列变化语境的根块式的、动态的内部连接交流社区。

如果我们围绕超语境化概念，而不是非线性叙事的神话圣杯，来重塑互动电影，那么，像《女巫布莱尔》（*The Blair Witch Project*）（Daniel Myrick，Eduardo Sanchez，1999）这样的现象就是互动电影的非常成功的实例。[6]电影进入剧院，以类似纪录片的方式呈现，以标题卡的形式告知观众追随马里兰丛林中的足记，这些足迹是一年前失踪的三个年轻电影制作人为寻找当地超自然存在留下的。其文类、对主题的具体处理、伪现实主义的发布，以及一些令人信服的即兴表演（在现实中，电影中的三个明星被导演放逐到马里兰的森林里并受到惊吓）结合起来共同创造出布伦达·劳雷尔所说的“可供性”，作为叙事对象提供给影迷。[7]

尽管拍摄费用很少，这部电影仍然在商业上取得了巨大的成功，从那以后

主要的电影院都在寻求各自的超语境策略。这个项目——它不仅仅是一部电影——之所以产生影响，核心在于选择使用了一种新的传播媒介来摆脱伪纪录片的观影紧张感。电影发行一年前就已确立了超语境。针对目标人群的校园海报宣传活动向任何可能了解"失踪"电影制作者的人寻求帮助。同时，导演及其工作室创建了一个网站，网站涉及电影叙事的核心，创造了一套诸如视频剪辑、新闻报道、音频片段等内在相互联系的假性元素来使人们对其有所了解，虽然信息渴望自由（20世纪90年代的陈词滥调），但它似乎无法准确预知后果。巧妙利用网络的交流潜力，以创造出一种颇有深度的超语境，存在于电影本身、之前和之后。网站事先为目标观众做了准备，影片从影院下架后以视频和DVD的形式继续存在。DVD又重回网络，这样整个循环完成的同时也开启了新的超语境层，如《女巫布莱尔》的主要网站会链接至非商业性的影迷网站，这些影迷网站则是以叙事对象的可供性及其明确的商业超语境为基础建立的。

也就是说，《女巫布莱尔》以及它在当今主要影院中（甚至是那些被误认为是"独立"的影院）的任何一部衍生影片，几乎都不会开发超语境化的所有方面，而且事实上，这一现象在网络资本主义环境中也是娱乐能力的一个功用，它可以为促销议程而吸纳一切。无论如何，自1999年以来，《女巫布莱尔》所展现的这种超语境风靡并没有真正表现出来。若在其他模式中探寻互动电影的属性，那么能够在"扩展"DVD中发现其典范，在DVD中，线性叙事对象嵌入在不断膨胀的自反性媒体中。这种超越文本、不断膨胀的茧才是互动电影的真正未来。

"扩展"的超语境DVD是基于家庭的回放技术历史叙事的一部分。这始于20世纪70年代录像带电影的商业发行，随后在20世纪80年代实现爆发式增长。同一时期，激光唱片以其出色的图像和音色引起了电视迷的浓厚兴趣。他们还首次以商业的形式提供了对材料的随机化、非线性的访问，拥有交替音轨和辅助材料的能力，如剧照以及附有电影"对象"的文章。当时市场上出现了一种新产品——扩大型激光光盘，尤其是"标准收藏公司"（The Criterion Collection）进行完善；这是由雅努斯影业（Janus Films）和航海者公司（Voyager）组成的合资企业，雅努斯影业是以"艺术电影"命名的最老牌经销商之一，而航海者公司的经营者则是多媒体发行商先驱鲍勃·斯坦。斯坦通

过出版早期多媒体 CD-ROMS 使标准收藏公司大获成功。现在有了标准收藏 DVD，这是增强叙事性的第四个技术基础。

所有这些“附加特点”中被忽视的地方是他们促进了意向论谬误。扩展超文本 DVD 的乐趣是显而易见的，但它们授予了理论家和观众更为强大的作者声音。DVD 最为常规的特点之一是添加了导演对剧情的评论，有时还增加了对明星及剧组成员的访谈。虽然其本身很有吸引力，而且其市场定位也是使观众增强对电影艺术理解和欣赏的一种途径，但这种扩展也可能会限制观众对电影文本的阅读，即借助超语境的技术新颖性来固化导演版本作为电影的阅读方式。

电影制片人主要是通过原始宣传的推动，以最多的数量和多样化的形式来吸引观众，而接受理解这些产品和系统的观众相比于那些迷醉于文化的外行来说，更可能会产生盲目的兴趣。互动电影尤为令人陶醉的神话之一是，通过技术和美学的结合，将电影从叙事俗套的规则中解放出来。这就是新技术不仅会产生新故事，而且还会产生新的方式来叙述这些故事。然而，记录表明，数字技术真正的影响在于，它并非强化叙事，而是使其消亡，不管叙事线性如何。

当代大片的特点是其背离了经典好莱坞时期所发展起来的规范叙事模式。已存在叙事从当代媒介中抽离的现象，但这既反映了叙事的充足，同时也体现了叙事消亡的迹象。事实上，在其势如破竹的胜利中宣称某种“叙事之死”是荒谬的。电视在全球范围内传播得越多，人类就越能沉浸在故事、沐浴在叙事中。从三十秒长的广告片到九十分钟的情景喜剧，再到两小时的体育赛事，电视视觉体验同样是一种电视叙事体验。好莱坞的主流电影，尤其在大片模式下，似乎对叙事传统和连贯性关注得越来越少，这一点也不足为奇。当《第五元素》（*The Fifth Element*）（1997）的影星布鲁斯·威利斯被媒体问到这部由数字效果驱动的电影存在的不连贯性时，他笑着说已经没人在乎故事了。虽然我们通常不指望我们的动作英雄也能够是叙事学家，但威利斯的说法至少是部分正确的。[8]

我们周围有大量的叙事，以至于我们只需去参考它们。就像在当代音乐以及无尽的参照广告文化中采样一样，可供参考的既定叙事传统是相当充盈的。换句话说，参照的叙事策略多于发展的叙事策略是充裕叙事的产物，最典型的一个象征就是任何事情都有获得途径。事实上，网络的“全天候”访问确保了视频商店就像剧目剧院一样古色古香。但我们不要忘记，影院艺术和电影文化

在剧院时代的蓬勃发展远比现在更为健康。随着叙事的扩散和泛化，即使是最优质的叙事，也会产生一种矛盾的效果使它看起来不那么重要——也就是威利斯的“没人在乎”感。这就是传播技术对渠道自由甚至是对话语的影响：当东欧及苏联20世纪70年代的萨密兹达文化突变成为1989年后期的西方市场类型时，一些不可言喻且十分重要的东西消失了。网络为人们提供了超大量的访问渠道，但未预结局法则可能会带来一个可以获取任何东西但又毫无特别之处的世界。

如果我们要停在这里，这将是一篇沉闷的文章：互动性的神话已消亡、哀叹某些消逝的电影文化、超语境化的力量受控于好莱坞制片厂、叙事连贯性和《锡盘巷》精心设计的流行歌词一样落伍。如果我们想要逃离这个障碍，那么我建议我们抛弃电影并开始思考艺术。阿尔弗雷德·巴尔（Alfred Barr）是现代艺术博物馆的著名策展人，在20世纪中叶，他自信地谈到“我们时代的艺术”指的是绘画、雕塑和摄影——从毕加索到沃克·埃文斯到杰克逊·波洛克。巴尔可以指望，实际上个人也造就了“先锋派艺术”的连贯叙事感。尽管我们生活在极度多元化的时代，但我对提出“我们时代的媒介”的概念很感兴趣。

过去的十年见证了视频艺术装置的繁荣，那么在接下来我也将转向它们，看作是神话创造的下一步。我将讨论艺术家萨姆·泰勒-伍德（Sam Taylor-Wood）、简·威尔逊（Jane Wilson）和路易斯·威尔逊（Louise Wilson）与互动电影神话相关的作品，因为这些艺术家提供了充裕叙事的一系列方法。早些时候我提到了这一种充裕，指出好莱坞大片是如何应对这种故事泛滥的：对它本身及其传统直接忽略，学习创造具有吸引力的90分钟长电影，但这一次通过卖座的明星来实现。由计算机驱动的互动电影的少数尝试未能证明自己能够提供可行的非线性叙事来与标准模型竞争。我感兴趣的视频艺术家提供了第三种策略：他们接受叙事的无处不在并提出更高要求，创造装置提取叙事，同时挫败充裕。

萨姆·泰勒·伍德的《亚特兰大》（*Atlantic*）（1997）是一个三屏幕的空间，将浪漫烦恼的叙事转喻浓缩成无叙事基体的简短、无尽的情感循环。它被安装在一个巨大的长方形画廊里，观众进入，面对三面墙中最大的那个，远景是一家高档餐厅。这个艺术世界期望着来自安德烈亚斯·古尔斯基（Andreas

Gursky）的摄影场景的细节，泰勒·伍德的餐厅弥漫着这些的引人入胜的细节，完全成了高档餐厅老板在描述自己空间时所想到的那种剧院。然而，如果我们认为戏剧会随着时间的推进而演变，至少包含一点叙事成分在里面的话，那么在这个精巧的舞台上就几乎没有什么戏剧性的故事发生。泰勒·伍德在这里给出的是一种对戏剧的认可，这是电影中浪漫弧线的一种凝结，将它在与餐厅空间放映相垂直的两个墙面上浓缩成为两种相对的循环场景：一面是一个女人泪眼婆娑的面部特写，另一面是一个男人紧张握紧的手部特写。

房间里弥漫的配音比脚本更有氛围，三个环路不停地循环着，一个女人哀怨地恳求着："为什么?"从1977年到1980年，辛迪·谢尔曼（Cindy Sherman）拍摄了一组名为《无题电影剧照》（*Untitled Film Stills*）的照片，完善了对电影想象界的某种符号学参考——艺术家本人在《办公室女郎》（*Office Girl*）、《蛇蝎美人》（*Femme Fatale*）、《摩尔》（*Moll*）成了绝对音准的各种完美化身，而且所有这些布局在细腻的艺术取向的环境中。泰勒·伍德的作品可以被认为是在一定程度上将谢尔曼的电影剧照动态化了，使其空间化、时间化，而不是真正制作一部电影。谢尔曼的剧照被伍德的装置变成了怪异的动画。在这种情境下，叙事的充裕性被认为是理所应当的，以至于艺术家会认为在提到拉丁词汇"直奔主题"（in medias res）时我们就知道所指的是什么。

如果泰勒·伍德像谢尔曼一样借鉴了我们所熟知的叙事，从而免去它们存在的必要，那么简·威尔逊和路易斯·威尔逊则借鉴了我们经历过的——至少在西方——但还没有足够内化到完全理解的故事。威尔逊姐妹是一对双胞胎，充分意识到这种几乎完全相同的个体之间合作的内在怪异性。在作品《斯塔西市》（*Stasi City*）（1997）、质子（*Proton*）、共体（*Unity*）、能源（*Energy*）、暴雪（*Blizzard*）（2000）以及星城（*Star City*）（2000）中，凭借对错综复杂事物的自然亲切感来处理过去二十年间大型故事中固有的空间和政治的交织——柏林墙的倒塌与苏联的解体。正如前面提到的，这是一个每个人都知道，但没人真正了解的故事，至少现在是这样的。威尔逊姐妹一直在采取这些策略，并把它们应用到我们这个时代的中心问题中：1989年共产主义和资本主义之间的巨大鸿沟突然消失后，艺术怎么办？这是一种迫切需要把它视为中心的叙事，但却被一种自负的胜利主义所淹没，名人文化的喧嚣在一个富有、和平且容易分散的西方不断涌现。威尔逊姐妹创造了增加观众能动性的多屏幕

环境，更加确保了名人文化对消遣的重视，同时又使人想起历史及其叙事的空间和事物。她们将20世纪下半叶（冷战时期）叙事的结构性空间和对象进行编目。她们去过前东柏林的斯塔西总部，去过怀俄明州废弃的导弹发射井，以及苏联宇航员训练中心的星城洞窟。她们所亲历的空间安全设施匮乏且充满威胁，但她们所揭示的技术产物却是一种深刻的历史主义。这里我们面对的是冷战时期的电子产品，而不是像尖端印象公司产品目录那样整洁合理的消费主义。她们对那些在冷战中死去的间谍们的笨拙设备感到狂热。这些诸如原始天线及木箱变压器的电子设备塑造了我们对流畅度的畅爽概念，它们存在于我们迷恋的嵌入式无缝设备之前，如掌上电脑、具有上网功能的手机和无线调制解调器等。威尔逊姐妹把这视为当初受政治压迫事物的回归。毕竟，在几十年前，国家防御占据了主导地位，虽然它最后以一种不可思议的方式结束。占据一个有利位置囊括这一切，威尔逊姐妹使这种想法成为泡影。观众在设备间不断移动，视觉体验的整体就像历史叙事的整体一样，总是在我们视阈范围之外。她们创造了一个与历史、失败、恐惧和胜利相互动的电影。然而，这些被掏空的历史和被耗尽的能量为我们提供了如此纯粹的视觉诱惑及互动沉浸，使它们变得像塑造它们整体文化背景的名流腐朽流行文化一样着迷。

萨姆·泰勒·伍德和威尔逊姐妹并没有制作互动电影，但确实利用了这一注定要失败体裁的远大神话，这些神话是之前的艺术形式重新活跃起来的数字化的最佳希望。我在其他地方写到过，正是因为视频作为一种媒介跨越了其乌托邦时代，才使过去十年的视频装置艺术家们能够进入他们自己的时代；他们摆脱了对视频最初几年的极高期望所带来的精神负担。在类似的情况下，当技术人员、艺术家以及好莱坞空想家将互动电影的大量神话总体化之时，令人期待的电影和数字的结合体才能诞生。

（苏然　译）

注　释

1. Glorianna Davenport的评论源于一篇题为“Automatist Storytelling System and the Shifting Sands of Story”的文章，该文章由Davenport和M. Murtagh共写，最初于1997年发表于IBM *Systems Journal*，可从互动电影集团网站获取该文章。

http://ic. media. mit. edu/Publications/Journals/Automatist/html

2. 参考 John Caldwell 发表于 *Televisuality* 的关于互动神话的分析。

3. Bazin 在该文章中评论道"电影并不亏欠科学精神"(17)。

4. Simon Frith 简要地描述了电视的主导地位:"在西方世界,20 世纪下半叶电视已成为主导媒介……其他的大众媒介——广播、电影、唱片、体育、印刷——均依赖于电视"(33)。

5. Olia Lialina 于 2001 年 2 月 18 日将其评论公布于《网络时代》,参见 http://nettime. org.

6. J. P. Telotte 对《女巫布莱尔》进行探讨分析时仔细研究了其超语境。

7. Don Norman 在界面设计领域推广了"可供性"这个术语,该术语引自心理学家 J. J. Gibson,*The Theory of Affordances*。Brenda Laurel 在 *Utopian Entrepreneur* 中将可供性置于叙事系统及粉丝文化中进行探讨。

8. 关于 Bruce Wills 1997 年戛纳记者招待会的信息参见 http://www. citypages. com/databank/18/860/article3513. asp.

参考文献

Bazin, André. "The Myth of Total Cinama". *What Is Cinema*? Vol. Ⅰ. Ed. and trans. Huge Gray. Berkley: University of California Press, 1967.

Caldwell, John. *Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television*. New Brunswick NJ: Rutgers University Press, 1995.

Cameron, Andy. "Dissimulations: Illusions of Interactivity". *Millennium Film Journal* 28 (Spring 1995).

〈http://mfj-online. org/journalPages/MFJ28/Dissimulations. html.〉

Davenport, Glorianna, and M. Murtagh. "Automatist Storyteller System and the Shifting Sands of Story".

〈http://ic. media. mit. edu/Publications/Journals/Automatist/html〉.

Frich, Simon. "The Black Box: The Value of Television and the Future of Television Research." *Screen* 41. 1 (Spring 2000): 33-50.

Gibson, J, J. "The Theory of Affordances". *Perceiving, Acting, and Knowing*. Ed. R. E Shaw and J. Bransford. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum, 1997.

Laurel, Brenda. *Utopian Entrepreneur*. Cambridge: MIT Press, 2001.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

Telotte, J. P. "*The Blair Witch Project*: Film and the Internet". *Film Quarterly* 54.3 (Spring 2001): 32—39.

Weinbren, Grahame. "In the Ocean of Streams of Story". *Millennium Film Journal* 28 (Spring 1995).

〈http://mfj-online.org/jounalPages/MFJ28/GWOCEAN.html〉.

尾声

15. 文本理论与媒介研究中的盲点

丽芙·豪斯肯

(Liv Hausken)

新媒介、新文类、新的文本格式需要新的文本理论吗？每次发明了新媒介，我们都得抛弃关于文本和媒介的所有知识然后重新开始吗？媒介研究仍然是一个年轻的研究领域，还在同不经意间借用的理论遗产角力。就主题和方法论而言，这一领域仍是鱼龙混杂，其研究对象——各样媒介——也在不断变幻。这一状况提出了严峻挑战。我想说的是，此刻最重要的不是要同最新发展保持同步，而是要保持平常心，给自己一点时间进行反思。

任何视角都有盲点，而且某种程度的失明是必然的。看见某个东西势必会忽视别的东西。一旦开始考察我们正常关注范围之外的文化、学科、研究对象时，也就是说，当我们决定研究别的东西、那些令人困惑超乎寻常的东西的时候，某些盲点自身就会彰明较著。当然，对超越现有理论框架之参数的东西进行研究，可能会让人灰心丧气，除非是刻意要探索新的领地。在这种情况下，对理论传承和研究对象的多面性与多变性的沮丧感，反而可以变成一种机遇，来调整或修正现存理论框架。沮丧导致高度自觉的问题意识，这些问题充满理论含义、纷纭杂沓、变化多端，原来沮丧竟然是笔财富。大量的理论挑战会显露出来，只要在探讨研究对象时心中怀有两个目标：其一，对打算分析的任何东西做到最敏锐的分析；其二，利用这一分析的结果来整理自己的理论工具箱。

文本理论的工具箱包含看与思（theôria："沉思""揣测"；来自 theôros："观众"）的仪器，这些仪器貌似有用。然而，我们惯常的查看方式可能会欺骗

我们。如果我们有的放矢、分析毫厘，就可能甄别媒介研究中的文本理论挑战，主要与两种形式的失明有关：媒介失明和文本失明。这种非常粗略的划分对应同样粗略的媒介与文本的划分。这里的媒介一词涵盖传播与艺术的物质性，以及支持文本的各种技术和设备所代表的表达资源。另外，文本一词是在宽泛的意义上使用，并非专指语言学意义，而是指可以被解读或以其他方式体验其意义的任何表达。这里的话语和文类之类的概念涉及与文本相关的问题。这样的简化处理可让我们心无旁骛地聚焦两个广泛而相互联系的失明范畴。

媒介失明

媒介失明的状态竟然让媒介研究领域饱受折磨，可能显得莫名其妙。可是，媒介学者大多读过对报纸或电视新闻条目的分析，就认识分析对象而言，这些分析全然缺少对媒介性质的意义思考。这种媒介失明总是让失明学者在恢复视觉之时尴尬不已。但是，还有另一种不同的、更难把握的媒介失明。这种形式的失明是我们的概念工具、理论和视角所固有的。它呈现为两种不同的方式，姑且称作总体的媒介失明（total medium blindness）和草率的媒介失明（nonchalant medium blindness）。

总体的媒介失明

总体媒介失明见于那些呈现为独立于媒介的理论和视角。它们对媒介本身的重要性视而不见，但同时却又悄然假定某种媒介。简言之，貌似独立于媒介的那些理论通常隐含地维系于特定媒介。

草率的媒介失明

草率媒介失明为这些理论与分析所特有，它们不假思索地以其他媒介的理论前提为基础。此类草率失明在那些进路中最为明显，它们不加鉴别地从针对具体媒介的或者具有媒介敏感性的媒介研究借用思想，而非自己所考察的媒介。与总体媒介失明相比，草率媒介失明可能更难以捉摸，更容易原宥，因为经常是出于马虎大意——这是任何优秀家族都可能发生的事——但却同样是养痈遗患，尤其是研究者从患有总体媒介失明的理论领域借用概念的时候。

下文将考查叙事理论的各个侧面，以充实这一粗略刻画并使之具体化。之

所以选择以叙事为例有几个原因：叙事可以在多数媒介中呈现，不论是印刷文学之类的旧媒介，还是电影、电台、电视之类的年轻媒介，还是CD-ROM、互联网之类的新媒介。此外，叙事可以通过多数文类和表达形式得到媒介化，可大可小、可表征虚构事件也可表征事实事件。尽管有这种异质性，现代叙事理论经常是企图摆出独立于媒介和文类的样子。各种叙事理论派生自好几个学科，尤其是比较文学、民俗学、人类学。正如不同的理论传统都是跨学科的，任何单个学科都可以容纳多样化的理论进路，叙事理论这一领域也日趋复杂。自20世纪70年代以来，跨越各种传统的理论流通有增无已。1980年前后这一研究领域已经极大扩张，吸纳了过去与叙事理论不相干的学科，诸如经济学、法学、心理学、社会学。与此同时，叙事理论作为一个跨学科领域受到越来越多的关注。这一境况是所有媒介失明的滋生地。

在媒介研究内部，有两个领域特别注重叙事分析：电影研究和新闻研究，尤其是电视新闻研究。这两个领域大体上是受不同的叙事理论传统所启发。新闻中的叙述研究主要同英美文学学者主导的传统有关，如亨利·詹姆斯、珀西·卢伯克、韦恩·布斯。电影研究，尤其是欧洲的电影研究，则受到叙事理论的法国结构主义进路启迪，代表人物有罗兰·巴尔特、克劳德·布雷蒙、阿吉达斯·朱利安·格雷马斯。这两个理论传统均对比较文学产生了重大影响。[1]然而，故事可以是在多数媒介中被表征，叙事理论与分析超越多个学科，这一事实并不意味着针对文学叙事所研发的理论和分析策略可以自动进口到其他媒介的叙事中。看起来，叙事理论并不具备通常所以为的那种媒介独立性。

媒介具体性的问题在电影叙事研究中尤为紧迫，尤其那些基于或者包括英美理论传统的各种元素的研究。这个问题的一个集中体现，就是围绕电影中叙述者术语的关联性所引发的争议。

那些激烈反对在电影研究使用叙述者术语的人中，美国电影学者大卫·波德维尔即是其一（62）。他承认这种术语可以用于画外音叙述以及电影中一个人物向其他人物讲故事的情况，但波德维尔认为，所有这些叙述者均无法承担整个电影叙事的责任。叙述者有声音，声音属于某个人，这个人通过有声语言将故事媒介化。按照波德维尔的说法，无论是叙述人概念，还是强调言语媒介化，都与电影之类的媒介没有多大的关联。

对波德维尔最勤奋的批评者西摩·查特曼认为，广义叙事学理论无法接受

某些文本有叙述者而某些没有这种思想。倘若文学叙事中存在叙述者，那么，不论任何媒介，所有叙事中都必须有叙述者（Chatman，*Coming to Terms* 133）。为了捍卫这一立场，查特曼将叙述者这一术语从有声语言的嵌入性中解放出来，从叙述的人解放出来。通过这一操作，叙述者概念就成了一个综合概念，泛指促成观众意义生产活动的任何东西。查特曼坚持将这一术语应用于电影叙事，而不顾其不容否认的含混性，这代表了英美叙事理论中的某种方向改变。这一理论传统原本是要说明叙述者术语具有明显关联的一种话语类型，即现代小说——更准确地说，以书本形式所呈现的口头、书面、叙事散文虚构。英美叙事理论故步自封于文学叙事，其抱负不是建立一个广义叙事理论。风向从查特曼开始变了。他将叙述者术语应用于电影叙事的论调，恰恰说明了将独立于媒介的理论建立在针对具体媒介的研究对象之上的危险。

查特曼采用英美叙事理论，为书籍之外媒介中的叙事研究定了调子。他对印刷文学和电影中的虚构故事的比较研究，成了媒介研究领域中叙事分析的重要参照点。

英美叙事理论的关注焦点是交流以及言语媒介化的叙事行动；相比之下，法国叙事学侧重将叙事视为事件过程的话语媒介化，能够更便捷地转移到电影叙事。20 世纪 60 年代的法国叙事学固然有一些以语言为导向的术语。但是，和英美批评家所实施的那种叙事理论不同，法国叙事学的发展胸怀远大目标。领军的叙事学家同时也介入了 20 世纪 60 年代结构主义综合工程的其他环节。比如，罗兰·巴尔特的理论化不仅包括言语叙事，而且还包括图像。此外，电影符号学也在同一研究群体中诞生。所有这些都激发了关于媒介具体状态的意识。

一般而言，总是很容易将受文学研究启发的理论和分析策略迁移到对新闻的叙事研究中。电台新闻的媒介化主要是言语。至于印刷新闻，像文学一样，主要通过基于书写的媒介来呈现。但是，电视新闻，通过类似电影的视听媒介来传送。为了避免媒介失明，电视新闻的叙事分析不得不采用更富媒介敏感性的概念工具，而非传统上英美叙事理论所提供的概念。此外，采用英美叙事理论中言语导向的术语，给电视新闻研究带来的问题不像电影研究那么多，毕竟电视研究是从交流的视角来看待它的研究对象，聚焦说话方式、信息内容、权力、合法性，而非视觉特征。

英美叙事理论传统的概念工具，还给所谓互动数字文本分析带来了问题。典型的例子是艾斯本·阿尔瑟斯（Espen Aarseth）在其著作《赛博文本：透视遍历文学》（*Cybertext*：*Perspectives on Ergodic Literature*）中所提出的如何看待基于计算机的历险游戏。他的分析全然摒弃了查特曼的叙事交流模型（92—128）的所有概念，不论这些概念指文本的外在实体，如真实作者和真实读者，还是指文本的内在参数，如隐含作者、隐含读者、叙述者、受叙者。与波德维尔不同的是，阿尔瑟斯并不因为其言语内涵就放弃叙述者这一术语。阿尔瑟斯所考查的文本总体上是言语型的。不过，正是叙述人的这种思想，以及查特曼模型中叙述者同其他实体之间的关系，说明了叙述者术语何以对历险游戏仍然有用。阿尔瑟斯的解决办法不是要淘汰查特曼的交流模型，而是用替代性概念来填补其各个参数。他以编程者（programmer）和用户（user）分别取代真实作者和真实读者，而不会造成太多问题。问题出现在涉及文本内在的那些术语。

最初，他引入术语阻挠（intrigue），这是从戏剧理论借来的，在戏剧理论中通常指导向危机的展开（complication），危机的解决或是灾难（悲剧）或是大团圆（喜剧）。这一术语用于历险游戏，则是旨在取代故事，故事这一术语在查特曼的交流模型中具有第二重要的地位。然而，这一戏剧术语指的是降临到戏剧人物的种种麻烦，在阿尔瑟斯的用法中则具体指用户在历险游戏中所遭受的各种麻烦。进而，他又引入术语受阻者（intriguee），即 intrigue 的目标，以对应受叙者、隐含读者、主要人物，以及术语阻挠者（intrigant），某种程度上对应查特曼的叙述者和隐含作者。然而，其他姑且不论，同查特曼概念工具的这种类比有些粗糙，因为用户承担着主要人物成败的策略职责，在文本中所起的作用远比书本读者或电影观众更加主动、方式也更为不同。阿尔瑟斯自己的意见是：查特曼和他本人的概念类比价值有限。他最终宣称，严格说来，基于计算机的历险游戏不是叙事。我的观点是，阿尔瑟斯对查特曼模型的讨论蕴含着对媒介失明的潜在批判，不仅查特曼模型，而且英美叙事理论总体上在某种程度上都患有媒介失明。与读者或观众不同，用户在分析意义不能被当作一个文本外在实体。

将英美叙事理论迁移到媒介研究领域暴露了这一传统的媒介失明。但是，失明的程度却因人而异。如果我们坚守前例中的叙述者术语，可以对比一下阿

尔瑟斯和查特曼的思路。查特曼削足适履地将叙述者术语用于电影，但是电影是一种视听媒介，综合了好几个符号系统。阿尔瑟斯研究的是一种言语类型的文本，提出了一个替代性术语以容纳它的研究对象。有一种可能性是，不仅要像阿尔瑟斯那样放弃叙述者术语，而且还要寻求各种替代。这一举措是必然的，如果要建立一个真正的无涉媒介的叙事理论的话，这也是查特曼的目标。可是，既然叙述者概念肯定同某些语言支持的媒介有关，就可以在有效性的有限范围内召唤英美叙事理论，只需认识到这一点：它不过是诸多理论中的一种针对具体媒介的叙事理论。

这么说并不是要放弃广义叙事学。相反，我认为应该追求独立于媒介的叙事理论，但同时要意识到，建立这种理论需要一定层次的抽象。进而，我认为我们需要针对具体媒介的叙事理论，其概念工具足够专门化，能界定各种媒介中的实际差异。除此之外，我们还需要意识到两种叙事理论之间的差异。不同媒介的比较叙事研究，不论是同时进行还是次第开展，是揭示研究对象的共同叙事特征和媒介具体性侧面的最有效的方式。

简要陈述我的观点：不仅有可能而且有必要追求独立于媒介的文本理论，原因很简单，必须厘清文本关涉什么、媒介关涉什么。此外，不仅有可能而且有必要通过媒介具体性理论进行操作，目的是纠正明显是独立于媒介的理论，为文本分析的方法与策略寻求适宜的理论基础。文本必然存在于特定媒介。因此，具体的文本分析不应该忽视其媒介。因此，分析中的挑战就是建立关于文本与媒介状况之间的差异的敏锐意识。唯有如此，才可能进行具有媒介敏感性的文本分析。

文本失明

媒介研究中的文本失明或像媒介失明一样是一种地方病。媒介失明最显眼之处在于，意欲分析文本但却忽视分析对象的涉及文本状况的那些特征。比如，研究某个课题，未能看到诸如文体与修辞的特定文本特征在理解主题中起关键作用。但是，我的讨论主题是另一种不同的、更难把握的文本失明。这种形式的失明是我们的概念工具、理论和视角所固有的。与媒介失明相平行，可尝试区分两类：总体的文本失明和草率的文本失明。

总体的文本失明

总体文本失明见于这些理论和视角，它们宣称独立于特定的文本状况，但却隐含地依附于某种文本类型。闻名的例子是将经典好莱坞电影当作电影本身对待。当然，电影是一种媒介，囊括了各种表达形式。如果出发点是某一具体电影传统的各种规约，用于将虚构叙事媒介化，但又同时宣称探讨电影媒介本身，那就很难不把该媒介的某些特征和特定叙事与审美规约混为一团。总体失明的另一个例子是用虚构（fiction）一词指代叙事，或用文本一词指代书页上符号的物理铭文，随着印刷机的发明和文本概念的逐步非物质化，这一文本观念总体上已遭抛弃。（参见 Ginzburg 93）

草率的文本失明

草率文本失明的代表有这些理论和分析，它们基于其他文本类型的理论前提，而不是所探讨的类型。这里讨论两类，不过一个完整的分类尚需要包括其他几个范畴。第一种的示例有这些研究，它们从针对具体文本的理论或者对文本类型的文本敏感性研究中借用理论工具，而不是自己所探讨的东西。第二类草率文本失明是将具有总体文本失明特征的理论应用于文本。第一种我将举两例，第二种举一例。

类型 **1**，第一例

再次以基于英美叙事理论传统的叙事分析式新闻研究为例，这种研究喜欢将任何言语行为都看作叙事行为。比方说，在对电视进行叙事分析时，他们把新闻广播中的权威等级描述为叙述者的等级。在等级的顶端是新闻主持人，经常被刻画为权威的叙述者，也就是作为一个观察者，从行动范围之外的位置详述事件。在各种新闻报道中，说话权由这个主持人授权给处在现场的所谓叙述者。这些叙述者既可以是权威的，也可以是个人的，这要看他们是否参与所述事件。他们还经常采访现场人群。被采访者也可以被刻画为叙述者，但作为个人的和主观的叙述者更典型。这种等级是一种权威等级，若非主持人批准，最终没有叙述者能够被允许说话。因此，主持人代表体制维护权威。这就是常规做法。但是，为什么要将这些人称为“叙述者”？

英美叙事理论中的叙述者研究隐含的思想基础是，研究对象是叙事话语中

所表达的叙述行为。然而，新闻话语不一定就是叙事——完全可以是描述性的、规范性的或论辩性的。将任何言语行为都描述为叙述行为，忽视了各种话语之间的差异。由于从其他文本类型研究借用理论，而不是自己的文本，叙事分析新闻研究往往对限定其分析对象的文本状况视而不见。

类型 1，第二例

草率文本失明的第二例，原则上和前一例属同一类型，但却更加扑朔迷离。前面我曾提到，艾斯本·阿尔瑟斯试图建立一个概念工具，意在替代查特曼的概念；我注意到这一工具代表着对媒介失明的潜在批判，查特曼所属理论传统饱受这种媒介失明所困扰。但是，需要指出的是，阿尔瑟斯并没有做到这样一种批判。前面说过，阿尔瑟斯认为查特曼的概念工具和他自己的工具之间的比较价值有限。他这么说的原因是，他将基于计算机的历险游戏基本上视为非叙事文本。他这一观点最重要的论据是，这种游戏并没有提供一个关于一个固定行动线路的结构化呈现。这类文本是否是叙事、何种程度上是叙事，在此我不想做出判定。但是要义是，阿尔瑟斯的推理线索似乎是基于这样的思想，即，如果没有一个序列化组织的话语、话语沿着设计好的一个单一的固定的秩序行进从头至尾，叙事不可能存在。

倘若阿尔瑟斯借鉴了 20 世纪 60 年代的法国叙事学，情况也是大致一样。当然，倘若被问起历险游戏——寻宝、打怪、英雄救美——是否可以算是叙事，我以为答案会有所不同，如果我们参考除查特曼交流模型之外的叙事模型。可是，英美和法国理论传统的模型是依据序列化组织的话语发展起来的。而且，两个传统均信奉这一命题，即文本具有语义自主性。从英美传统的角度看，这是新批评的遗产；从法国传统看，这是索绪尔语言学所设定的内在性原则。结果是，玩家、读者、观众的叙事能力在两种传统中均被忽视。请允许我赘述一下，说明为什么这一看法切中要害。

维姆·文德斯（Wim Wenders）曾应邀就叙事技巧做学术报告。他最初的教育是视觉艺术，培养画工。但是到了一个境地，他感觉绘画缺少些什么。说绘画没有生命又失之简单，他说："我认为缺失的东西是对时间的理解。"因此，拍电影的时候，他认为自己是"追求时间的空间画家"（51）。问题是，作为一个电影制作人，他免不了要讲故事："不过是在组合时间和空间；但是从那一刻起，我不得不讲故事。"（52）这很难解释，除非考虑这一事实，即观众

具备叙事能力（narrative competence）和信任，用保罗·利科的话来说（54—64），是对行动的语义结构、文化的象征资源、行动的时间属性的信任。

在我看来，叙事能力是叙事性的一个前提条件。它显然不是唯一条件，但我们很容易忘记，人们能够建立的叙事联系，不仅仅在诸如小说和主流虚构电影的序列化组织的话语之间，而且也在不以序列组织的历史来源资料、街头事件、人们积极参与（制动的）或不参与的（只读）文本组团之间。以我看来，这种能力应该纳入叙事的界定中。如果我们做叙事分析（即使目的仅仅是论证这种分析是不可能的）而不考虑人们的叙事能力——亦即，在没有序列化组织的话语的情况下从文本或所观察事件中建构故事的能力——我们就会对叙事示意的文本潜力熟视无睹。

阿尔瑟斯对基于电脑的历险游戏的进路中的视觉缺陷，其实是草率文本失明的一个复杂例子。与前面勾勒的叙事分析新闻研究的草率文本失明相比，它更加难以追踪、更容易敷衍搪塞。我们所面对的这两种情况，其理论渊源都是对某一种文本类型先入为主，而这种文本类型不同于所考察的类型，而且，这些理论有先天的媒介失明倾向。仿佛这一出发点还不够困难，在历险游戏例子中，我们面临的研究领域还没有开发出足够精细的概念工具。试图矫正这一状况的人中，阿尔瑟斯即是其一。

类型 2

如前所述，另有一种不同类型的草率文本失明，比第一类更难追踪、更易敷衍。它源自不加批判地使用具有总体文本失明特征的理论。

譬如说，某些超文本研究就貌似继承了一种理论的文本失明，物质状况被当作文本状况对待。这见于试图建立“非线性文本”概念的尝试，基于但不同于“线性文本”的思想。线性文本被理解为“文本中所有铭文粒子——字母——沿着一条线依次排列”[2]。这一文本概念，除了是基于书面和口头语言之外，还涉及特定的物质状况。然而，倘若术语文本真正地指写作的物理显现，那么，非线性文本又是什么呢？难道所有的基于口头语言的写作，不论媒介和阅读物流，不都是物理上呈现为线性的？

为寻求术语非线性文本的替代，人们试图引入术语多线性文本（multilinear text）。该术语似乎涉及物质状况，但和前者不同的是，它并不造成一种无意义的印象。如果文本确被理解为图形记号的空间线条，那么就可以正确的假定，

多线性文本指由不形成单一链条的书面文本的几条线组成的物质表达。就CD－ROM上言语超文本写作的物理显现而言，这完全说得通。但就我所知，术语多线性和电话簿的书面条目同样相关。电话簿和基于语言的超文本皆非序列化组织。电话簿按字母顺序排列，但不是为了以某种顺序从头至尾阅读。某些超文本，尤其CD－ROM上的超文本，意在和电话簿同样的方式处理：用作查阅的书籍。然而，在其他言语文本中——如叙事虚构——写作的物理显现意在阅读，而不是仅作为数据库查阅。为避免文本失明，人们应该认识到：（1）所有语言支持的文本向读者的显现皆为线性的；（2）多线性组织既在印刷媒介也在数字媒介中出现。人们应该开发一些概念，能够将查找个体条目的“数据库”模式同叙事话语所要求的可持续阅读区别开来。

结束语：邀约

本文的初衷并非是要全面铺陈不同类型的失明，而是要阐明一般意义上的媒介研究领域中尤其跨媒介的叙事研究中的理论挑战。首要的理论挑战可能是辨别现有理论中的盲点，必要时纠正这些理论，力图提高分析的理论基础。再次强调一下，这些文本理论中的挑战，并不只是涉及关注文本的那些理论。同文本和媒介相关的不适宜和混杂表明，盲点集中代表了媒介研究中的更一般意义上的挑战。在前文所描述的失明问题和视觉缺陷的例子中，不论是媒介失明还是文本失明，还是二者并发，一个反复出现的问题是：缺少足够高水平的精确。这么说倒不是为了指出某些做法，而是为了强调需要放慢速度、抽出时间进行反思。让－弗朗索瓦·利奥塔（Jean-François Lyotard）曾说：“在一个成功即赢得时间的世界上，思考有一个唯一的但不可救赎的缺点：浪费时间。”(36) 虽然是在浪费时间，但我们可以乐在其中，因为仍然有些东西可以应用于思维的其余方面。

（张新军　译）

注　释

本文更长篇幅的版本，有更加细致的失明分类学，原题名为：“媒介研究学科中文本理论挑战”（Teksteoretishkeutfordringeri den medievitenskapligedisiplin），发表于 *Norskmedieti*

dsskri*ft*，no. 1（2000）：99－113. 本文译者是 Asbjørn Grønstad.

1. 和任何研究领域一样，叙事理论与分析可以通过好几种方式分成各种传统和亚领域。这里粗略划分成两个传统，是根据电影和电视新闻的叙事分析的某些理论倾向。

2. 引自随机选择的文本，关于所谓非线性文本（参见 Aarseth，"Fra I Ching" 59）。阿尔瑟斯从此摒弃了"非线性文本"之概念。

参考文献

Aarseth，Espen. "Fra I Chingtil Cyberspace. Den ikkelineæretesktensretorikk"（From I Ching to Cyberspaxe：The Rhetoric of the Non Linear Text）. *Fortellingensretorikk*（The Rhetoric of the Narrative）. Ed. Gisle Selnes et al. senter for Europeiske Kulturstudier（SEK），University of Bergen，1993.

Aarseth，Espen. *Cybertext*：*Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore：John Hopkins University Press，1997.

Booth，Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. 1961. Reprint. Harmondsworth：Penguin Books，1991.

Bordwell，David. *Narration in the Fiction Film*. 1985. Reprint. London：Routledge，1997.

Chatman，Seymour. *Coming to Terms*：*The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca：Cornell University Press，1990.

Ginzburg，Carlo. "Clues：Morelli，Freud，and Sherlock Holmes". *The Signs of Three*：*Dupin*，*Holmes*，*Peirce*. Ed. Umberto Eco and Thomas A. Sebeok. Bloomington：Indiana University Press，1983. 81－118. Reprint of "Spie. Radici di un paradigmindizario." *Crisidellaragione*. Ed. Aldo Gargani. Torino：Einaudi，1979. 59－106.

Lyotard，Jean-François. "Missive on Universal History"（1984）. *The Postmodern Explained*. Minneapolis：University of Minnesota Press，1993. 23－37. Reprint of *Le postmoderneexpliquéausenfants*. Paris：Editions Galilée，1988.

Wenders，Wim. "Impossible stories：Talk Given at a Colloquium on Narrative Technique". *The Logic of Images*：*Essays and Conversations*. Trans. Michael Hofmann. London：Faber and Faber，1991. Reprint of "Unmögliche Geschichten. Vortrag auf einem Kolloquiumüber Erzältechniken." *Die Logik der Bilder*. Essays und Gespräche. Frankfurtam Main：Verlag der Autoren. 1988.

撰稿人简介

艾斯本·阿尔瑟斯（Espen Aarseth）：哥本哈根IT大学教授，著有《赛博文本：透视遍历文学》（*Cybertext*：*Perspectives on Ergodic Literature*，1997），发表了大量关于超文本美学、网络文化、电脑游戏的论文。2001年创办网络学刊《游戏研究》（*Game studies*），倡导对电脑游戏的学术研究（参见http://www.gamestudies.org）。主持CALLMOO项目（参见http://www.cmc.uib.no），在外语教学中采用MOOs。目前正为挪威权力与民主研究概观项目撰写一部关于数字文化的书。

大卫·波德维尔（David Bordwell）：威斯康星-麦迪逊大学传播艺术系雅克·勒杜电影研究教授。著有《虚构电影中的叙述》（*Narration in the Fiction Film*，1985）、《制造意义：电影阐释中的推理与修辞》（*Making Meaning*：*Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*，1989）、《电影风格史论》（*On the History of Film Style*，1997）、《行星香港：通俗电影和娱乐艺术》（*Planet Hong Kong*：*Popular Cinema and the Art of Entertainment*，2000）、《高速：无国界世界中的香港电影》（*At Full Speed*：*Hong Kong Cinema in a Borderless World*，2001），与诺埃尔·卡洛尔（Noël Carroll）合编《后理论：重构电影研究》（*Post-theory*：*Reconstructing Film Studies*，1996）。

贾斯汀·卡塞尔（Justine Cassell）：麻省理工学院媒介实验室研究人员，负责手势与叙事语言研究。与人合编《从芭比到格斗之王：社会性别与电脑游戏》（*From Barbie to Mortal Kombat*：*Gender and Computer Games*，1998）和《具身化绘画智能体》（*Embodied Converstional Agents*，2000）。在《今日

诗学》(*poeties Todag*)和《计算机制图学》(Computer Graphics)等期刊发表了大量论文。

卡米拉·艾略特(Kamilla Elliott):哈佛大学博士，主要从事维多利亚小说同影视之间的关系研究。现任加州大学伯克利分校副教授。2003年出版专著《反思小说/电影之辩》(*Rethinking the Novel/Film Debate*)。

珍妮·尤尔特(Jeanne Ewert):独立学者，在佛罗里达州盖恩斯维尔生活与工作。主要从事叙事理论与文化研究的交叉研究，现主要研究美国硬汉侦探小说。发表论文涉及雷蒙·钱德勒、弗拉基米尔·纳博科夫、玛丽·罗伯茨·莱茵哈特、阿特·斯皮格曼以及玄学侦探小说。

辛西娅·弗利兰(Cynthia Freeland):自1960年《惊魂记》(*Psycho*)上映被家长禁看时就对恐怖片产生了兴趣，他最终还是观看了这部片子，对此电影类型的矛盾兴趣催生了其著作《裸体与亡灵：恐怖片的邪恶与魅力》(*The Naked and the Undead*: *Evil and the Appeal of Horror*, 1999)。学历背景为古典学，现任休斯敦大学哲学教授，是休斯敦艺术圈的活跃分子。新著《可这是艺术吗？艺术理论导论》(*But is it Art? An Introduction to Art Theory*, 2001)。

丽芙·豪斯肯(Liv Hausken):奥斯陆大学传媒系副教授。博士论文研究幻灯片电影、叙事、摄影。与彼德·拉尔森(Peter Larsen)合编四卷本媒介研究教科书《媒介研究》(*Medievitenskap*, 1999)。发表大量以挪威语写成的论文，诸如《犯罪片之谜：警匪电视连续剧》(1997)、《女性不存在——那女性电影呢?》(1997)、《媒介研究中的文本理论的挑战》(2000)。

戴维·赫尔曼(David Herman):北卡罗来纳州立大学英语系教授，教授语篇分析、叙事理论、现代与后现代文学。编辑《多种叙事学：叙事分析新视角》(*Narratologies*: *New Perspectives on Narrative Analysis*, 1999)、《叙事理论与认知科学》(*Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, 2003)、内布拉斯加

大学出版社叙事前沿丛书，著有《普遍语法与叙事形式》（*Universal Grammar and Narrative Form*，1995）、《故事逻辑：叙事的问题与可能》（*Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*，2002）。本书供稿源自进行中的北卡罗来纳州鬼故事语料库研究课题。

爱玛·卡法雷诺斯（Emma Kafalenos）：在圣路易斯的华盛顿大学教授比较文学。在《今日诗学》《比较文学》《19世纪音乐》《可视化语言》《二十世纪文学研究》《叙事》发表大量关于叙事理论，尤其涉及视觉艺术和音乐的论文。编辑《叙事》2001年5月号“当代叙事”专辑。

彼得·卢侬菲尔德（Peter Lunenfeld）：在加利福尼亚州帕萨迪纳市的艺术中心设计学院（Art Center College of Design）媒介设计研究生专业任教，担任技术与美学研究所主任。著有《对齐网格：数字艺术、媒介与文化使用指南》（*Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*，2000），编辑《数字辩证法：新媒介新论》（*The Digital Dialectic: New Essays in New Media*，1999）。1998年至2002年任国际期刊《艺术文本》（*artext*）专栏作者。任麻省理工学院出版社设计精美的Mediaworks Pamphlets丛书编辑部主任。这些“理论恋物对象”涵盖艺术、设计、技术、市场文化的交叉范围（mitpress. mit. edu/mediawork）。

戴维·麦克尼尔（David McNeill）：曾任教于哈佛大学、密歇根大学、芝加哥大学，自1969年起任心理学和语言学教授。他对言语—手势关系的研究始于1980年，集中于叙事话语中的自然手势。目前侧重言语和手势生产中的“增长点”、说话思维中的跨语言差异、世界领袖的手势，同计算机工程师协作项目为话语分段而恢复三维手势、言语、注视提示的运动检测与测量系统。关于手势的论著有《手与脑：手势暴露了思维的什么》（*Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought*，1992）、编有文集《语言与手势》（*Language and Gesture*，2000）。

彼得·拉比诺维茨（Peter J. Rabinowitz）：纽约州克林顿市汉密尔顿学

院比较文学教授，主要从事音乐与叙事理论研究。著有《阅读之前：叙事规约与阐释的政治》（*Before Reading: Narrative Conventions and the Politics of Interpretation*），与迈克尔·史密斯合著《授权读者：文学教学中的抵制与尊敬》（*Authorizing Readers: Resistance and Respect in the Teaching of Literature*）；与詹姆斯·费伦合编《理解叙事》（*Understanding Narrative*）。在《批评探索》《美国现代语言学协会会刊》《现代语文学》《剑桥文学批评史》发表论题广泛的论文，从陀思妥耶夫斯基到索思沃思夫人，从侦探小说到音乐结构的意识形态，从言语行为理论到第二人称叙述，从马勒到斯科特·乔普林。是资历二十五余年的音乐批评家，现任《号角》（*Fanfare*）编辑，以及英国期刊《国际钢琴季刊》和《国际唱片评论》的定期撰稿人。

玛丽-劳尔·瑞安（Marie-Laure Ryan）：瑞士日内瓦人，师从日内瓦批评学派的奠基者们。驻科罗拉多的独立学者，曾任软件顾问。著有《可能世界、人工智能、叙事理论》（*Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, 1991）和《作为虚拟现实的叙事：文学语电子媒介中的沉浸与互动》（*Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001），获2001年现代语言学会 Jeanne and Aldo Scaglione 比较文学奖。主编文集《赛博空间的文本性：电脑技术与文学理论》（*Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, 1999）。古根海姆基金获得者，现正撰写暂定名《文学制图学》的书。

温迪·斯坦纳（Wendy Steiner）：宾夕法尼亚州人文论坛创始人，曾任宾夕法尼亚州立大学英语系主任、Richard L. Fisher 英语教授。研究志趣是现代文学和视觉艺术、当代美国小说、艺术中的伦理问题。近著有《快感的丑闻：原教旨主义时代的艺术》（*The Scandal of Pleasure: Art in an Age of Fundamentalism*, 1995），被《纽约时报》誉为“1995年100本最好的书”之一；《流放的维纳斯：二十世纪艺术对美的排斥》（*Venus in Exile: The Rejection of Beauty in Twentieth Century Art*, 2001）。除了学术著作，她的文化批评也发表在《纽约时报》《伦敦独立报》《伦敦书评》《泰晤士报文学副刊》。

埃罗·塔拉斯蒂（Eero Tarasti）：曾负笈维也纳、巴黎（师从格雷马斯等人）、里约热内卢，后在赫尔辛基大学获博士学位。1984年起任赫尔辛基大学音乐学教授。任芬兰伊马特拉市国际符号学研究所主任。印第安纳大学（布卢明顿）和爱沙尼亚音乐学院名誉博士。发表三百余篇论文，纵论音乐符号学、美学、普通符号学，著有《神话与音乐》（*Myth and Music*，1979；法语版2000）、《海特尔·维拉−罗伯斯传》（*Heitor Villa-Lobos*，1995）、《音乐符号学理论》（*A Theory of Musical Semiotics*，1994；法语版题名《音乐符号学》1996）、《存在符号学》（*Existential Semiotics*，2000）、《阿姆福塔教授的秘密》（*Le Secret du Professeur Amfortas*，法语小说，2000）。

凯瑟琳·杨（Katharine Young）：1999年瑞典高等研究院院士，驻伯克利独立学者。著有《故事世界与故事领域：叙事现象学》（*Taleworlds and Storyrealms : The Phenomenology of Narrative*，1986）、《肉身存在：医学中的身体》（*Presence in the Flesh : The Body in Medicine*，1997）。现从事叙事与躯体心理学的身体研究。

译后记

跨学科与跨媒介无疑是叙事学理论前行的两大路标。在“叙事转向”的大背景下，有两个焦点逐渐浮出水面：一是建构跨越学科与媒介的广义叙事学，二是建构基于具体媒介的类型叙事学。两者如何兼容也是饶有趣味的论题。《跨媒介叙事》探讨的是媒介的内在属性如何塑造了叙事的形式并影响叙事体验，不仅对叙事学的经典概念框架进行了反思，而且还辅以细致的文本实例分析。目前，《跨媒介叙事》已经有了其他语言版本（如韩国语版），在和本书主编瑞安沟通时，她说早有中国学者意欲译介，但不知何故不了了之。我们承担翻译任务后，立马就感觉到这项任务的艰难程度。本书论题广泛、方法精细，引证了大量的跨越学科和媒介领域的思想理论和艺术文本（部分作者行文艰涩）。为吃透原文，译者参阅相关网站，阅读背景文本，力图准确流畅地传达作者的思想。

特别感谢四川大学赵毅衡教授的策划与指点。感谢四川大学出版社的鼎力支持。本书得到了湖北省教育厅人文社会科学研究项目“叙事学研究的多模态进路”（16Y122）、教育部人文社会科学研究规划基金项目“跨媒介叙事学视角下的故事世界研究”（19YJA752026）的支持。湖北医药学院“卫生管理与卫生事业发展研究中心”（湖北省高等学校人文社会科学研究重点基地）也提供了实质性支持。

本书的翻译工作：张新军负责导论，尾声，第一、三、四编的前言及第3、9、10、11章；左晓丹负责第1、2章；聂淼负责第二编前言及第4、5章；

林文娟负责第 6、7、8 章；苏然负责第五编前言及第 12、13、14 章。本书最后由张新军统稿。

译文虽经反复推敲，仍难免有疏漏与错误，恳请学界同仁批评指正。

张新军

湖北医药学院

英语语言文化研究所

2019 年 6 月